NOVO! **hacker.net** NOVA RUBRIKA ZA INTERNET

116 stranica

# HACKER

BROJ 41 LISTOPAD 1998. CIJENA 31.90 KN

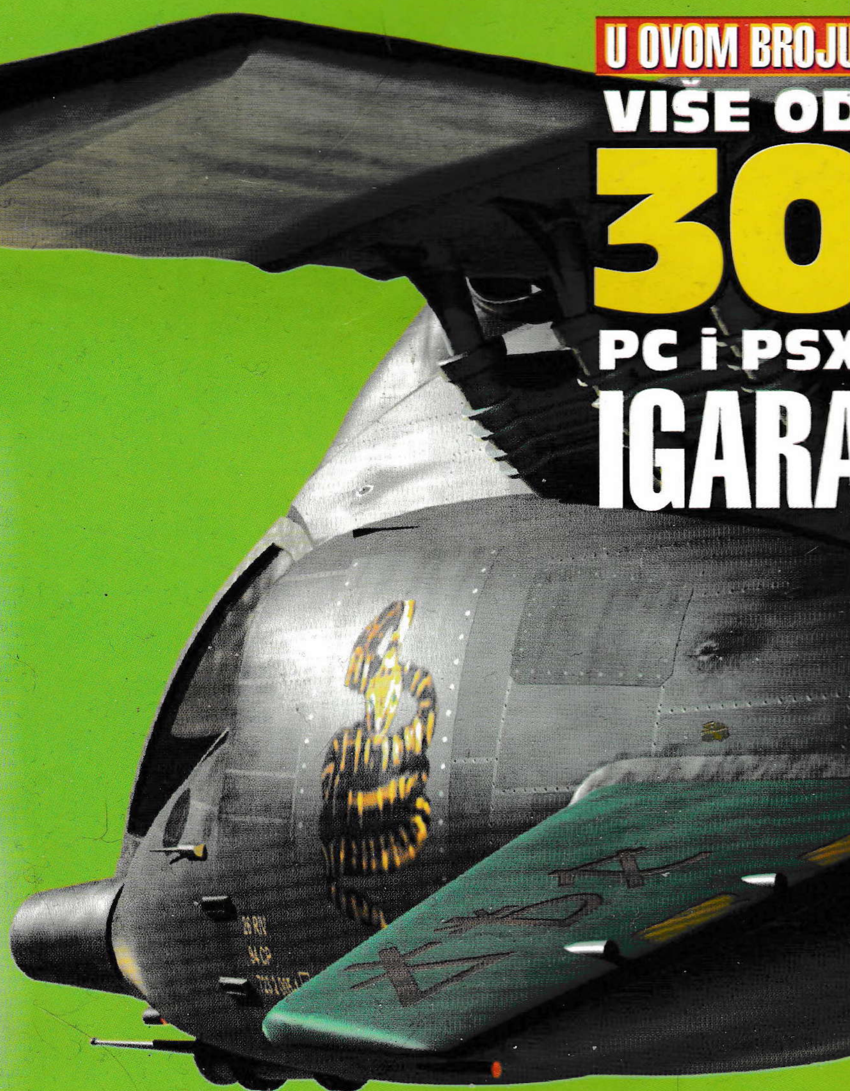
JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

IGRE

HARDWAR
NHL 99
NEED FOR SPEED 3
MOTOCROS MADNESS
NIGHTLONG

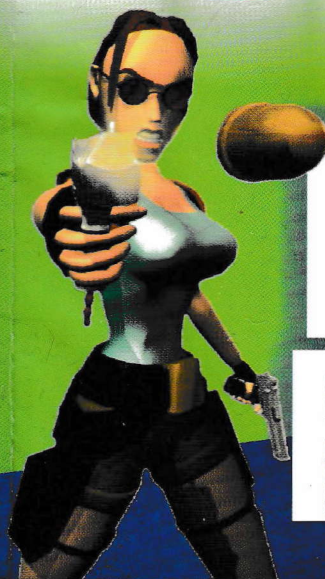
U OVOM BROJU
VIŠE OD 30 PC i PSX IGARA

# DUNE 2000



Na CD-u

- WING COMMANDER: SECRET OP
  MASIVNI DEMO OD 110 MB
- POPOLOUS: THE BEGINNING
- COLIN McRAE RALLY
- CARMAGEDDON 2



# TOMB RAIDER 3

ŠTO LARA MOŽE POKAZATI U NOVOM NASTAVKU

ISSUE 41 OCTOBER 1998




28 DEN, 900 SIT, 8 KM



# autronic computers

posjetite nas
na www strani
**www.autronic.open.hr**

POSLOVANJE BEZ AVANTURE

Zagreb, Ulica grada Vukovara 37a, tel: 01/61 71 044, fax: 01/ 61 71 574
http://www.autronic.open.hr, e-mail: autronic @open.hr

| | |
|---|---|
| US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K INTERN | 609 Kn |
| US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K X2 EXTERNI | 855 Kn |
| US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V.90 INTERNI | 808 Kn |
| *US ROBOTICS modemi uključuju V.90 56K ITU standard i X2 tehnologiju | |
| DIAMOND SUPRA SUPERMAX PCI VOICE 56K INTERNI | 336Kn |
| -podržava V.90 56K ITU i K56flex standarde uz automatsku selekciju pri spajanju na internet servere | |
| DIAMOND SUPRA EXPRESS 56K V.90 INTERNI | 663 Kn |
| -V.90 56K ITU i K56flex standardi,full-duplex speakerphone, Shotgun technology (max. speed 112K) | |
| PCMCIA FLEX FAX- MODEM 56K V.90 | 595 Kn |
| DIAMOND MONSTER 3D 4 MB DRAM OEM | 631 Kn |
| DIAMOND MONSTER 3D 4 MB DRAM RET. | 726 Kn |
| DIAMOND MONSTER II 3D 8 MB DRAM | 1.077 Kn |
| DIAMOND MONSTER II 3D 12 MB DRAM | 1.460 Kn |
| SOUND BLASTER AWE-64 CREATIVE LABS | 300 Kn |
| SOUND BLASTER AWE-64 CREATIVE LABS GOLD OEM | 704 Kn |
| SOUND BLASTER AWE-64 CREATIVE LABS GOLD RETAIL | 1.027 Kn |
| EZONICS USB CAMERA | 660 Kn |
| -pošaljite video E-mail prijateljima i poslovnim partnerima! | |



## INTERNET PC — 4.700 Kn

CPU IBM 686 MX233
FIC PENTIUM VIA 580VPX, 512 KB CACHE
32 MB SDRAM 10 ns
FDD 1,44 MB 3,5"
HARD DISK 3200 MB
VGA S3 TRIO 64 V2/DX 2 MB M-PEG
CD-ROM 32 x SPEED PHILIPS
YAMAHA SOUND STEREO P&P, ZVUČNICI 120 W
DIAMOND SUPRA FAX-MODEM-VOICE PCI 56K INTERNI
MINI TOWER, MOUSE+PAD, KEYTRONIC TASTATURA KT3000
PHILIPS COLOR MONITOR 14" LR, NI, DIGITAL KONTROL

## PROFESSIONAL PENTIUM II 350 — 9.995 Kn

CPU INTEL PENTIUM II 350 MHz
FIC PENTIUM VB-601 INTEL 440BX AGP
512 KB CACHE, FSB 100 MHz
PC100, 64MB SDRAM, 7ns
FDD 1,44 MB, 3,5"
HDD WESTERN DIGITAL 6400 MB, DATA LIFEGUARD
MATROX MILLENNIUM II G200 8 MB AGP
CD ROM 36 x SPEED PHILIPS
CREATIVE LABS AWE-64 SOUND BLASTER, ZVUČNICI 120 W
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE V.90 56K INTERNI
MEDIUM TOWER ATX
KEYTRONIC TASTATURA KT3000, MOUSE+PAD
PHILIPS COLOR MONITOR 17" LR, NI, DIGITAL KONTROL

u cijene nije uračunat PDV 22%

**POSJETITE NAS**




Ezonics













FIC Mainboard
adaptec
SMC
intel
HEWLETT PACKARD
matrox
MICROTEK
KEY TRONIC
Western Digital
EPSON
DIAMOND
U.S. Robotics
PHILIPS

# '98



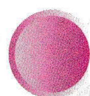




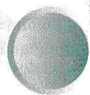
U suradnji s najpoznatijim izdavačima igara

• Electronic Arts • Disney Interactive • id Software • Sierra • Microsoft Activision • Sierra • Psygnosis • Europress • Lucas Arts • Virgin Interactive • Team 17 • Infogrames • Interplay • Adam Software • Microprose • Blue Byte Code Masters • Empire Interactive • Europress • Gremlin Interactive • Psygnosis • Southpeak Interactive • Sony Computer Entertainment

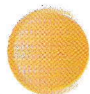
## INTERAKTIVNE ZABAVE U HRVATSKOJ



**Provedite** uzbudljive trenutke uz
najnovije igre i
edukativni softver na 150
PC
iMac i
PlayStation radnih stanica



**Upoznajte** aplikativni softver
DVD, CDR, TV-kartice, skenere, printere...
u radionicama uz stručnu asistenciju
informatičkih specijalista



**Potražite** najnovije informacije
na našim info pultovima i
na Internet stranicama
najpoznatijih izdavača informatičkih igara,
edukativnog softvera
i naših sponzora

GENERALNI POKROVITELJI

ACS  Apple iMac  Microsoft SENSO  DTK Computers

# SADRŽAJ







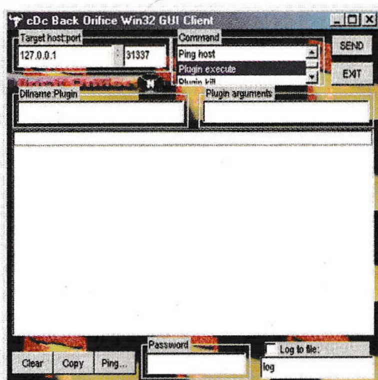







# hacker.net

94 Nova redovita Internet rubrika koju smo pokrenuli "jer ste vi to tražili". U ovom broju posebnu pažnju poklanjamo opasnom hakerskom programčiću - BACK ORIFICEU!




LISTOPAD 1998. BROJ 42 HACKER AUGUST 1998. ISSUE 42





## POPIS OGLAŠIVAČA

# HACKER

**PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE**
Izlazi mjesečno

**IZDAVAČ**
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko-izdavačku djelatnost
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb
tel/fax: 435 179, 427 883, 429 810
žiro račun: 30105-603-28346
E-mail: hacker@janus.hr
WWW: www.hacker.hr

**DIREKTOR**
Senka Kušer

**TEHNIČKI UREDNIK**
Tomislav Mijić

**GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK**
Kristijan Žibreg
(draught@earthling.net)

**GRAFIČKI UREDNIK**
Igor Vranješ

**KOMPJUTORSKI PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK:**
JANUS STUDIO
Željka Mokos

**UREĐIVAČKI KOLEGIJ**
Damir Đurović
Berislav Jozić
Patrik Pencinger
Denis Kovačić

**SURADNICI**
Alan Graf
Berislav Jozić
Damir Đurović
Damir Rukavina
Dario Rakovac
Denis Kovačić
Goran Stančić (strip)
Hrvoje Herceg
Igor Duić
Krešimir Lauš
Kristina Jeren
Luka Mihaljević
Mislav Mataija
Patrik Pencinger
Tihomir Jauk

**LEKTOR**
Ankica Đerek

**RAČUNOVODSTVO**
Melita Šobot
Nada Delač

**AGENCIJA ZA KONZALTING**
INTERMEDIA, Habdelićeva 4
tel: 431-761
fax: 427-039
E-mail: intermedia@zg.tel.hr

**IZRADA FILMOVA**
Studio Janus
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 435-179, 427-883, 429-810

**TISAK**
HRVATSKA TISKARA
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb
tel: 6166-666

**ISSN 1330-7126**


# NOVINE *kojima se* VJERUJE

## *Dobro došli u novi Hacker!*

Četiri su godine prošle otkako je prvi broj Hackera izašao na tržište koje je raspadom Jugoslavije i prestankom izlaženja *Sveta kompjutera*, *Mog mikra* i sličnih časopisa jednostavno vapilo za časopisom specijaliziranim samo za igre. Kada danas u redakciji listamo te prve brojeve koji su u svoje doba podigli veliku medijsku prašinu već svojom kvalitetom papira i kolorizmom stranica, uviđamo i sami koliki je napredak ostvaren u četiri prohujale godine. Kako cijelu redakciju Hackera zaposlenu u poduzeću Janus-Lingua čine mladi i inovativni ljudi koji nisu nikad zadovoljni postignutim rezultatima nego uvijek streme boljem, časopis je brzo sticao sve veći broj poklonika te je brzo stvoren, usprkos neslavnim pokušajima naše konkurencije, list s lojalnom čitalačkom publikom i jednom od najvećih naklada u ovom poslu. Većinu smo promjena i savjeta naših čitatelja uvažili jer su nam oni jedino mjerilo, tako je Hacker mijenjao dizajn, dobio CD, knjižicu, poster, WEB stranice itd. Za četvrtu smo godinu izlaženja, što ćete uočiti već na naslovnici, poradili na novom dizajnu časopisa želeći ga pomalo uozbiljiti jer se i krug naših čitatelja proširio i na ozbiljniju publiku koja uvijek traži informaciju više i uvijek traži bolje, što smo im, nadamo se, novim konceptom Hackera i novim rubrikama i ponudili. Broj koji upravo čitate je rezultat mukotrpnog četverogodišnjeg rada ljudi koji su profesionalci u ovom poslu i to je nešto što ne kanimo mijenjati, nego samo usavršavati iz broja u broj. Sljedeći je broj Hackera posebno značajan zato što izlazi u vrijeme Info sajma i Info Gamera - najvećeg hrvatskog sajma interaktivne zabave koji zajedničkim snagama organiziraju Zagrebački velesajam, časopis Hacker, Algoritam i Intermedia. Pozivamo sve naše čitatelje neka budu ondje, obećavamo im vrhunski tulum na kojem će se moći igrati do besvijesti, pročavrljati malo sa svojim omiljenim recenzentima, osvojiti vrijedne nagrade u mnogobrojnim nagradnim igrama, kupiti promotivne pakete starih brojeva i novog broja Hackera po znatno nižim cijenama kao i sva ondje izložena računala i robu - ukratko, naši partneri i mi dali smo sve od sebe da biste se na Info Gameru zabavili kao nikad dosad! Do tada, odbrojavajte dane, mi vas čekamo ondje!

**Kristijan Žibreg**
*glavni i odgovorni urednik*




### A GDJE JE KNJIŽICA?

**A gdje su kuponi?**
**Štovano čitateljstvo. Zbog promjena tiskare i kraćih rokova tiska, nismo stigli na vrijeme tiskati knjižicu sa nagradnim kuponima i prohodom Commandosa. Zato vas molimo da nam za sve nagradne igre iz ovog broja pošaljete dopisnice s vašom adresom i telefonskim brojem, a mi ćemo u sljedećem broju od svih pristiglih dopisnica izvući dobitnike za sve nagradne igre iz ovog broja. Ispričavamo se zbog ovakvog razvoja situacije i podsjećamo vas da već od sljedećeg broja objavljujemo prohod Commandosa iz pera junaka koji je prešao neprijateljsku liniju - Alana Grafa - s dodatkom svih mapa iz igre koje smo objavili u ovom broju. Hvala na razumijevanju...**

### REZULTATI
NAGRADNIH IGARA IZ PROŠLOG BROJA

**GODZILLA**
*KIŠNA KABANICA*
- Tatjana Šafran iz Zagreba

*SOUNDTRACK IZ FILMA*
- Goran Brodar iz Vinice
- Ivo Jerković iz Trogira
- Siniša Antunović iz Splita

*MEN IN BLACK VIDEO KAZETA*
- Kristijan Petek iz Krapinskih Toplica
- Marko Miholjević iz Rijeke
- Darko Trbović iz Kastava

**WARGAMES**
- Marko Ladika iz Zagreba

**ParaFREEK**
- Dario Šišak iz Vinkovaca
- Mišel Mešnjak iz Zagreba
- Krešimir Grgin iz V. Gorice
- Daniel Jauk iz Dugog Sela
- Igor Belovari iz Komina

# Zabava je naš posao...

*...ali i vaš. Želimo čuti što mislite o novoj koncepciji Hackera pa bilo to pozitivno mišljenje ili oštra kritika. Vi ste nam, dragi naši čitatelji, jedino mjerilo, za v stvaramo ovaj časopis, stoga nam pišite - ako objavimo vaše pismo, dobivate Hacker kapu, a ako ga odaberemo za pismo mjeseca - očekuje vas originalna igra. Pišite nam mailom na adresu* **hacker@janus.hr** *s naznakom PISMA ČITATELJA u SUBJECTU poruke ili pismom na čuvenu adresu* **Janus-Lingua d.o.o. (PISMA ČITATELJA), Petrinjska 11/IV., 10 000 Zagreb**. *Molimo vas, obvezno upišete naznake - inače vaše pismo neće ni stići do glavnog urednika, završit će u košu ili će ga naš kompjutorski čitač pošte automatski usmjeriti u "smeće".*

## Bok Hacker,

P: Dobri ste i sviđa mi se što postajete sve bolji. Mene zanima odgovor na jedno sasvim zemaljsko pitanje: koji je telefonski broj poduzeća KIM Computers čiji je modem V.90 Patrik Pencinger opisao u prošlom broju?

**Matej Ferenčić, Zagreb**
**Via mail**

**O: Očigledno je interes za opisani modem velik, s obzirom da nam se javilo na desetke čitatelja s istim pitanjem. Zainteresirani se mogu obratiti pouzeću KIM Computers na broj telefona 01/388 64 73.**

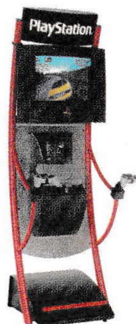
## MAKNITE PSX

P: Niste li vi prvi informatički list koji je pisao samo o igrama? Sada ste se preselili i na Playstation koji nema veze s informatikom – unajmili ste nekog dečka koji recenzira igre za PSX i dali mu 15 stranica kao da se one nisu mogle bolje iskoristiti. Najvažnije je što ja nisam jedini koji tako misli, a vaši vjerni čitatelji će vjerojatno prijeći na časopise iz kojih se može nešto i naučiti a ne samo igrati, jer neki više nisu mali da ih zanimaju neke djetinjaste igre, njih sada više zanimaju programi i hardware. Isto tako, zanima me da li svim sastavcima iz zadaćnice dajete na poklon CD, ja sam mislio da ga dobija onaj koji daje realne prijedloge i kritike, a ne da se napiše nekakav sastavčić i gotovo. Biste li mogli napisati nešto više o Heroes of Might and Magic 3 i biste li mogli na sljedeći CD staviti ova dva programa: TANGO i EWB 41 – ne zauzimaju puno, a mnogo biste pomogli gotovo svim srednjoškolcima. I na kraju, je li moguće pobijediti 5 kompjutora u Starcraftu? To je sve za ovaj put, bok!

**Kristijan Živčec iz Zagreba**

**O: Dragi imenjače, Hacker ne piše o informatici – mi smo časopis o računalnim igrama koje spadaju u kategoriju zabave i razbibrige. BUG je informatički časopis i u njemu možeš naći sve što te zanima o informatici i ozbiljnim temama. Dakako, i mi pišemo o hardveru i kretanjima u informatičkoj industriji, ali samo dok to ima bar nekakve veze s igrama. "Neki dečko" kojeg spominješ zove se Berislav Jozić i dugo je Hackerov suradnik (nismo ga unajmili), a Playstation je, iako to mnogi ne žele priznati, unio malo reda u industriju igara. Nitko ne može ignorirati skoro 20 milijuna PSX konzola u svijetu, enormne količine prodanih igara (usprkos tome što su čak i skuplje nego za PC), nakladu jednog Official Playstation Magazinea koji se u prosjeku prodaje u 250 000 primjeraka svakog mjeseca, za razliku od PC Gamera koji se jedva proda u 100 000 primjeraka, te mnoge dobre igre koje se prvo rade za PSX, a tek onda i za PC (primjerice NFS 3, Tomb Raider, Colin McRae Rally). Radi svega toga, a posebno radi naših čitatelja koji su zahtijevali više prostora za PSX u Hackeru, povećali smo broj stranica što ih posvećujemo ovoj konzoli. U želji da naš časopis učinimo još informativnijim, multimedijalnijim i bogatijim, od ovog smo broja pokrenuli novu rubriku hacker.net u kojoj možeš pročitati upravo ono što si i tražio – ozbiljnije teme – što ćemo nastaviti i u budućnosti.**

**Lots of pozdravs.**




**Smrt PSX-u!, kaže čitatelj Kristijan, navukavši na sebe bijes mnogobrojnih hrvatskih ovisnika o Sonyjevoj konzoli**

## IZGUBLJENA OVČICA

P: Hi škvadro!

Pišem Vam po drugi put. Ja se sa svojim pismom neću truditi da mi dospije u pismo mjeseca. Prvi broj Hackera koji sam kupio bio je broj 19. Nakon 7 mjeseci prestao sam ga kupovati. Pošto su moji frendovi isto nabavljali Hacker, viđao sam ga kod njih i prelistao. Kupio sam zadnji broj 38 i 39 te mogu reći da ste se jako popravili. Sad ću ga i dalje kupovati jer je fakat super. Mislim da biste trebali proširiti rubriku Pisma čitatelja bar na još jednu stranicu. Također, mislim da i Tech report zaslužuje malo više prostora. Što se tiče igara, meni je Freespace definitivno najbolja igra koju sam odigrao. Ako neka igra podržava više 3D ubrzivača, navedite koji su to.

**Pozdrav od Luke iz Zagreba**

**O: Lijepo je da si ponovno postao našim stalnim čitateljem, a ako si tu odluku donio zbog kvalitete časopisa - tim bolje! Zasad ne možemo proširiti rubriku Pisma čitatelja zbog drugih rubrika koje vape za većim brojem stranica, a Tech report smo od ovog broja uveli u red – sada se zove Tech Info i postao je sastavni dio Novosti. Što se tiče Freespacea, drago nam je da ti se igra sviđa jer nam je dosta čitatelja čestitalo na odličnoj recenziji (za koju je zaslužan poslovično precizni Dario Rakovac) na temelju koje su se i odlučili za kupnju igre.**



**Luka je znao da ne može pogriješiti i kupi li Freespace: The Great War**

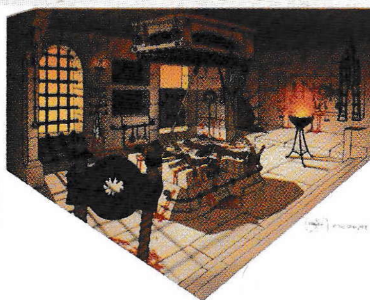
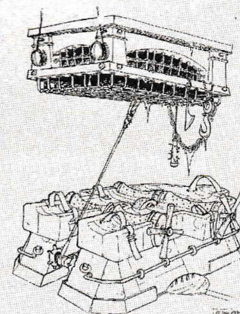
**BTW, vjerojatno će te obradovati vijest da uskoro dolazi mission pack za Freespace!**

**Ostaj pozdravljen.**

# PISMO MJESECA

## 4 dana pakla u hackerovim tamnicama

**Zbog sve češćih govorkanja o postojanju nekakve tamnice u Petrinjskoj 11 na četvrtom katu te strahotama i mučenjima koja se ondje događaju, a u što su se, navodno, mogli uvjeriti slučajni prolaznici koji su onuda prolazili u sitne sate, redakcija Hackera želi opovrgnuti sve te glasine i izmišljotine. Osim toga, u cijelosti se ograđujemo od sadržaja Matijinog pisma kojeg smo morali podmititi CD-om World Cup 98 da u svom dnevniku kojeg ovdje objavljujemo izbaci šokantne (dakako, izmišljene) detalje njegovog tamničenja u Petrinjskoj 11.**

**Rekonstruirane prema Matijinom sjećanju, službene Hackerove tamnice u Petrinjskoj 11/IV. izgledaju nekako ovako.**

**24.9.**

Uhvatili su me na putu u školu i starom tehnikom "soundblasterom po glavi" uspavali. Iduće čega se sjećam je mala sobica, čiji je jedan zid bio sav u rešetkama. Pred vratima je stražario Puljiz. Upitao sam ga gdje sam i zašto sam tu. Odvratio je da mi ništa neće reći dok ne dođe Führer.

**25.9.**

U 10 sati u ćeliju mi upada Führer Žibreg u pratnji snagatora Pencingera i Rakovca. Pitali su me koji mi je najdraži časopis, a ja im odgovaram "Arena". Pitanje su ponovili još nekoliko puta, ali bez odgovora, a onda je Mataija donio svoju zbirku CD-a Josipe Lisac i discman čije su mi slušalice zaklamali za uši i pustili Lisicu da je slušam do sljedećeg dana.

**26.9**

U 9 sati su odnijeli discman i ponovili mi pitanje od jučer, ali vidjevši da sam ja još uvijek za "Arenu", Žibreg je poslao Grafa i Duića po računalo i njegovu omiljenu igru Prehistorik, natjeravši me da je prijeđem 15 puta.

**27.9**

Danas sam priznao da je najbolji časopis Hacker, a tko ne bi kad mu dovedu gladnog Rukavinu koji nije jeo 10 dana i prijete da će ga pustiti u ćeliju!

**28.9**

Pustili su me iz Petrinjske 11. Srećom, nisu pronašli dnevnik koji sam vodio ta četiri dana. Njega ću objaviti pod nazivom "4 dana pakla u Hackerovim tamnicama" u svojem omiljenom časopisu "Are..." uuups, Hackeru.

**Matija Maltar iz Novog Marofa**

## VOLIM BILLA "SATANA" GATESA!

P: Moja je želja da glavni urednik, ako ima hrabrosti, potanko objasni svoju mržnju prema uvaženom gospodinu Billu Gatesu jer mislim da bi bio sretan da honorarno

radi kao čistač u Microsoftu. Previše on blati navedenog gospodina, a bio bi doživotni dužnik Microsoftu da mu Bill pošalje malo kruha i kobase pri testiranju Microsoftovih igara. Nemreš brijat tako ako si još na flašici!

**Dr. Saša Zamboni**

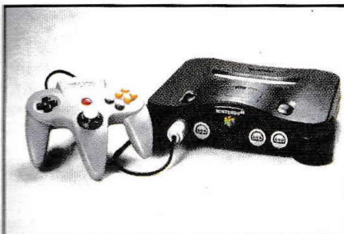
**Dragi doktore Zamboni, Izgleda da si preozbiljno shvatio viceve i šale na račun najmoćnijeg čovjeka u softverskoj industriji koji još uvijek nije toliko moćan da bi mu se klanjali na samo spominjanje njegovog imena. Uvaženi je gospodin učinio neprocjenjivo mnogo za omasovljenje PC-a zamijenivši neintuitivni DOS grafičkim sučeljem koje dobrim dijelom posuđuje ideje razvijene od ljudi koji su imali viziju još kad je Bill sakupljao fragmente MS-DOS-a po koševima za smeće (što je doslovce istina). Upravo zbog toga, svekoliko informatičko novinarstvo zbija šale na Billov račun iako nitko ne osporava njegov uspjeh i uspjeh njegova poduzeća. Nemreš tak' brijat ako ne znaš čitavu spiku, kužiš?**

**Take care.**

## NEZADOVOLJAN NINTENDOM

Dragi Hacker,
Ja imam N64 i nisam baš previše zadovoljan. Naime, ne mogu naći igre za njega! Odlazim u raznorazne trgovine gdje imaju samo stare naslove, a ako i dobiju neku novu igru onda je cijena basnoslovna – primjerice, u jednoj sam trgovini vidio World Cup 98 za, pripremite se, 925 kn. Ja ne znam kako oni uopće očekuju nekakvu prodaju jer 300 DEM dati za jednu igru koju na PSX-u nabavite za 400 kn ili za 100 DEM na PC-u je svakako previše. Meni se posebno na N64 dopada MK 4 i molio bih vas da mi ga prodate za odgovarajuću cijenu (100 DEM). Ako nije stigao, molim vas da mi javite čim stigne. I na kraju, poruka svim Nintendašima: koliko god N64 bio dobar, to ne može opravdati astronomske cijene igara. Sve u svemu, PSX je još uvijek zakon, koliko god se to nama ne sviđalo.

**Pozdrav od Domagoja iz Pule**



▲ **Dolaze li konačno bolja vremena za Nintendo 64?**

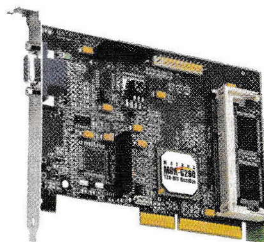
**Nadamo se da će tvoje pismo pročitati i netko iz malobrojnih poduzeća koja dilaju igre za N64, mada se njih teško može kriviti što ne mogu oboriti cijene N64 igrama na granicu koja bi mogla konkurirati PSX naslovima. Razlog si i sam naveo – slaba zastupljenost N64 na tržištu konzola, a posebice u Hrvatskoj. No, izgleda da se Nintendo ipak uozbiljio spustivši cijenu kozole na 99 funti, isto kao i PSX, a i ponuda igara je živnula za predstojeću božićnu sezonu. Što se tiče MK 4 za N64, obratio si se na krivu adresu jer Hacker ne prodaje igre - sve igre koje dijelimo u nagradnim igrama su ekskluzivni dar izdavača igara za čitatelje Hackera.**

## ŠTO JE S THE MAKERSIMA?

Bok ljudi!
Tražeći nešto u starijim Hackerima, naišao sam na najavu The Makersa, prvog hrvatskog interaktivnog filma, ali dalje o tome nije bilo ništa pa me zanima što se dogodilo s tim projektom. Nadalje, zanima me može li Matrox G200 vrtjeti igrice koje zahtijevaju Voodoo čip? Što se dogodilo s omotnicom za CD i 20 stranica više – nije ih bilo ni u broju 39 ni u 40?

**Pozdrav od Miljenka iz Zagreba**

**Projekt The Makers je, nažalost, neslavno propao a dio autora, navodno, radi na novom projektu koji je zasad obavijen velom tajnosti. Što se tiče Matroxa G200, to je odlična kartica za 2D/3D grafiku koja je, istina, nešto sporija od Voodooa 2, no zato ima (što je Matroxova specijalnost) kvalitetniju i oštriju sliku od Voodooa. Rijetke su igre koje zahtijevaju isključivo Voodoo karticu jer ih većina podržava 3D ubrzanje preko Direct3D sučelja kojemu nije bitno o kojem je 3D ubrzivaču riječ sve dok za njega postoji driver sukladan sa DirectX-om. Za G200, naravno, takav driver dobiješ uz karticu, a na Internetu se može već naći veliki broj patcheva koji starijim naslovima daju izravnu podršku za ovu karticu, a i veliki je broj najavljenih igara koje će, osim Voodoo čipa, izravno podržavati i Matroxov G200 čip. Nakon početnih "oscilacija", Hacker od ovog broja izlazi redovito na 116 stranica, a omotnice za CD smo se morali odreći da bismo zadržali prihvatljivu cijenu.**



◀ **Matrox je sa G200 čipom uspio vratiti nekadašnji ugled na polju 3D grafike**

## LIFE STINKS!

Dear Hacker,
Sve je počelo jednog lijepog dana kad smo se moja mama i ja dogovorili da će se meni kupiti kompjutor. Ja sam u toj "iluziji" živio dva-tri mjeseca, a onda je mama uzela kredit ali ne za kompjutor nego za nešto treće. Završio sam u krevetu s oblogom na glavi i toplomjerom ispod ruke. Zatim sam se dogovorio sa svojom sestrom isto što i sa mamom, no ni to nije prošlo – i ona me malo kasnije strpala u krevet. Ubrzo sam postao živi zombi, ronio suze nad Hackerom i za par dana imao novi razgovor sa mamom. Ona mi je rekla da se nekako strpim dvije godine jer ću tada 100% dobiti kompjutor. To je bilo 1997. i sad mi se čini da ću se morati strpiti sve do novog tisućljeća jer moja draga mamica uzima još jedan kredit. No, ja iskreno vjerujem da ću dobiti kompjutoer, ali zato moram pripremiti svoje klimave živce za nadolazeće godine - sad valjda i vidite zašto sam ovo pismo ovako nazvao). Pozdrav cijelom uredništvu, a posebno Patriku, Dariju i Kikiju.

**Alen iz Popovače**

**Potpuno te kužim jer sam i sam bio u sličnoj situaciji, samo što ja na kraju nisam dobio kompjutor od mame nego sam morao sam zasukati rukave, raditi preko ljeta i za dvije godine sam si kupio Amigu. Do tada sam bio poznat u svom mjestu po tome što sam svaki dan nakon škole žurno hodao ulicom noseći bijelu vrećicu prepunu disketa s igrama i programima. Išao sam, naime, u redovite pohode svojim frendovima koji su imali Amige i jednom kad sam im se uvukao u sobu, teško su me mogli potjerati van, osim okretanjem glavnog osigurača u kući. Ti su dani završili kad sam kupio Amigu, a zajedno s njima i šetanje po ulici s vrećicom disketa koje mi je, iskreni, bilo i najdraže razdoblje mog bavljenja s kompjutorima. Dakle, nemoj očajavati – kompjutora je bilo i uvijek će ih biti, a ti uvijek možeš postati stalni gost u kući svojih prijatelja koji imaju komp. Tko zna, možda je mama digla ovaj posljednji kredit upravo za kompjutor i čeka tvoj rođendan da ti ga kupi? U ovakvim slučajevima ja se uvijek sjetim jedne stare kineske poslovice koja ja potpuno istinita: "kome se žuri, nek' ide polako".**

**Pozdravlja te redakcija**

## PROVALA MJESECA

### KAKO UBRZATI SVOJE RAČUNALO

**Učinite kao i ja – umjesto na 220V, spojite ga na 380V. Al' se dimi!**

*Pozdrav od Mirka iz Rijeke*

## U ovom broju još su nam pisali

*Matija* iz Požege (bez brige, HackCD je očišćen od virusa)
*Filip* iz Zagreba (zgodan sastavak, ali to više ne pali)
*Dinko Galetić* iz Karlovca (nisu rezidencije nego recenzije)
*Tomislav Tomašević* iz Brestovca (Lara Croft više nije "in")
*Ivan Čudina* iz Trogira (da, Starcraft će ići na tvom P100)
*Igor Točarić* iz Pule (pozdravlja te Ankica)
*Marijan Dumenčić* iz Starog Petrovog Sela (zadovoljni s recenzijom NFS 3?)
*Željko Petričić* iz Hvara (nazovi na brojeve redakcije u vezi problema s pretplatom)
*Aron Mišerdo* iz Splita (više ne pali pigeon English)
*Mario Grbavac* iz Ploča (baš si se zapetljao)
*Dark Templar* (zanimljivo, iako predugačko, pismo)
*Matej Mavriček* (zaboravio si nam napisati svoj e-mail)
*Ivor Šutalo* (drugi put bolje čuvaj novi Hacker)
*Filip Mustić* (kako ide kopanje kanala?)
*Josip Imrović* (hvala na tvoja dva pisma)
*Josip Bašić* (spasio te tvoj PS)
*Kornelije Petak* (eto, sad smo dobro pročitali prezime)
*Tomislav Žunić* iz Zagreba (a što je poslije bilo s Crvenkapicom?)
*Gagula Dražen* iz Zagreba (ode više ne pale)
*Saša Gracin* iz Zagreba (fonetski engleski više ne pali)
*Goran Tomašević* iz Splita (sviđa nam se tvoja obrada)
*Dražen Radić* iz Splita (odlično, ali ne mogu ti objaviti pismo – previše nas hvališ)
*Darko Ipša* (pokaži sastavak profesorici iz hrvatskog)
*Sebastian* iz rijeke (imamo mi i "Gumicu" u redakciji)
*Tomislav* iz Đakova (eto, povećali smo broj stranica, a nismo poskupili ni kune)
*Marija Dragičević* iz Zagreba (eh djevojko, ili možda momče, sa sela...)
*Stojimirović Saša* iz Brtonigla (je li FF 7 ispunio tvoja očekivanja?)
*Antonić Dean* iz Rijeke (Da, literarno si nadmoćan. A da pišeš za nas?)
*Saša Jakopanec* iz Bjelovara (ako ti je igra dobra, isplati se i kupiti je)
*Tomislav Čacija* iz Zagreba (hvala na šiframa, ali imamo prohod u ovom broju)
*Adnan* iz Bosne (PSX demo CD je, po svoj prilici, neostvariv)
*Luka Lesić* iz Zagreba (HackWEB je upravo osvježen)
*Mladen Falamić* iz Rakitovice (jesi skupio 8000 kn?)
*Rikar Karlo Rech* iz Zagreba (za problem s kapom nazovi redakciju i traži službu pretplate)
*Aleksandar Ristovski* iz Makedonije (da, zaslužio si jedno "hvala" s naše strane)
*Grgo Gunjača* iz Splita (istina, MK4 podržava 3D ubrzanje i preko Direct3D-a)
*Donald Maršanić* (krivo si postavio stvari – nije naša krivica što je tržište preplavljeno glupim igrama)
*Anton Kordić* iz Mostara (novine smo kojima se vjeruje, zar ne?)
*Ado Huskić* iz Zagreba (sviđaju li ti se "eventualne promjene" u ovom broju?)
*Antonio Ursić* iz Mokošica (odlično pismo ali – predugačko)



Ovako će igra izgledati bez pomoći 3D ubrzivačke kartice. Iako će frame rate biti osjetno manji, uočit ćete da se ne gubi mnogo na kvaliteti prikaza



AI dinosaura će biti iznad svakih očekivanja - pripremite se za frenetičnu jurnjavu i nadmudrivanje s raptorima



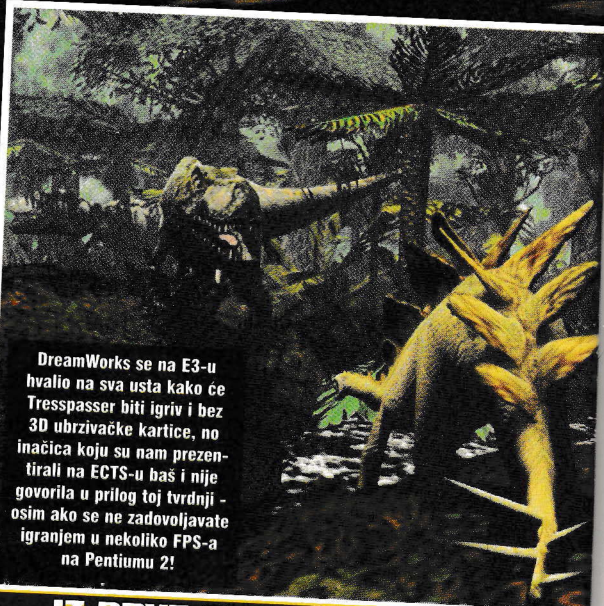
Još jedna slika koje pokazuje kvalitetu grafike na procesorskoj verziji - pogledajte samo ovu vodu!

Vaše oči upravo uživaju u nevjerojatno sugestivnom i uvjerljivom prizoru iz najinovativnije igre na E3 sajmu - Tresspasser. Iako vas vaš mozak očajnički pokušava uvjeriti da je riječ o renderiranoj uvodnoj animaciji, moramo vas razočarati - ovako izgleda sama igra!



Iako je danas totalno "in" u svaku igru ubaciti dinosaure, Tresspasser izgleda daleko najbolje od svih.

Od svih 3D objekata u Tresspasseru, najviše uzdaha će (osim dinosaura) izazvati prekrasno drveće, atmosferski efekti magle i zrake svjetlosti koje se probijaju kroz krošnje. Spomenemo li još i prekrasne zvukove koje smo čuli u prezentiranoj beta inačici, postaje jasno da će vas Tresspasser svojom atmosferom uvući u svijet dinosaura više nego je to Speilbergu uspjelo flopom "the Lost World".

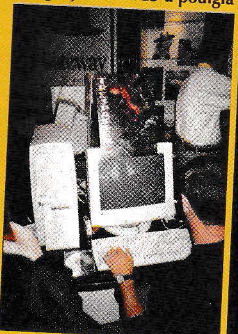


DreamWorks se na E3-u hvalio na sva usta kako će Tresspasser biti igriv i bez 3D ubrzivačke kartice, no inačica koju su nam prezentirali na ECTS-u baš i nije govorila u prilog toj tvrdnji - osim ako se ne zadovoljavate igranjem u nekoliko FPS-a na Pentiumu 2!

Tresspasser zadivljuje ne samo kompleksnim objektima, nego i nevjerojatno detaljnim organskim teksturama kože. Najbolje od svega je što sve ovo izgleda jednako uvjerljivo i fluidno u pokretu.

## IZ PRVE RUKE

Electronic Arts, kao i Activision, nije bio na ECTS sajmu u Londonu - organizirali su posebnu prezentaciju novih naslova za koju je bila potrebna pozivnica. Happeningu koji je sponzorirao Gateway je bio nazočan i Hackerov novinarski dvojac u sastavu Tomislav Mijić i Kristijan Žibreg. Najupečatljiviji naslov je bio Tresspasser koji u suradnji s Electronic Artsom razvija DremaWorks Interactive, a igra je već na E3-u podigla prašinu, osvojivši titulu najoriginalnijeg i najinovativnijeg naslova godine. Tresspasser se odlikuje izvrsnom vizualnom prezentacijom koja bi trebala imati jednaku kvalitetu grafike imali 3D ubrzivaču karticu ili ne. Osim toga, igra se svrstava u kategoriju arkadnih avantura, u njoj je genijalan omjer adrenalinske akcije kakva se očekuje od igre u kojoj su glavni neprijatelji dinosauri i istraživačkih elemenata u stilu Tomb Raidera. Posebno oduševljava fizika kakvu dosad nismo vidjeli u igrama - svaki predmet se može pokupiti, baciti, slomiti i uporabiti za obranu ili napad. Primjer koji smo vidjeli na samoj prezentaciji: možete šutnuti kantu za smeće, koja se onda realno prevrne na tlo a poklopac joj ispadne, iz nje izvadite karticu za vrata, zatim je dignete visoko u zrak i bacite u vodu, a poklopac uporabite za obranu od neprijatelja. Trebate to vidjeti uživo da biste povjerovali!

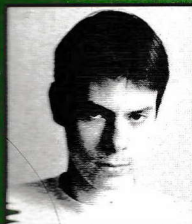


Iz prve ruke - prezentacija Tresspassera na Gateway konferenciji koju je u Londonu upriličio Electronic Arts. Na slici producent igre prezentira Tresspasser odabranim gostima

Iako izgleda bezopasno, neće biti lako ući u ovaj komunikacijski toranj jer je put do njega posut raptorima koji čekaju u grmlju.

# NOVOSTI

## UVODNIK



### Iz prošlosti u sadašnjost....

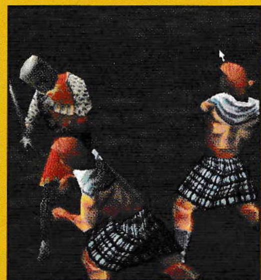
Još je jedan mjesec iza nas, a s njime i drugi po važnosti događaj u svijetu računalne zabave; dakako, mislim na već podosta spominjani ECTS s kojega se vratio i dio Hackerovog tima ostvarivši niz novih poslovnih kontakata i bogatiji za pregršt informacija o naslovima koji će ugledati svijetlo dana sljedećih nekoliko mjeseci. Baš iz toga razloga, posebno bih izdvojio sažeti Kristijanov special report o ECTS-u te niz zanimljivih najava igara što ih je imao priliku iskušati i uživati u njima na samoj konvenciji. Inače, kao što i sami vidite, novi broj Hackera odiše novom svježinom zahvaljujući nizu promjena koje se očituju i u rubrikama novosti koje će, vjerujemo, ispuniti sve vaše želje i očekivanja. Božić je sve bliže i bliže, polako opada broj novonajvaljivanih igara i raste količina naslova koji će se pojavljivati na tržištu tijekom tih mjeseci, no bez brige, kao uvijek, nastojat ćemo dati sve od sebe ne bismo li vas na najbolji mogući način izvijestili o svim novostima u svijetu računalne zabave.

*Damir Đurović*

## INFO

str. 14

Prikaz novih PC naslova na koje treba obratiti pozornost



## PSX INFO

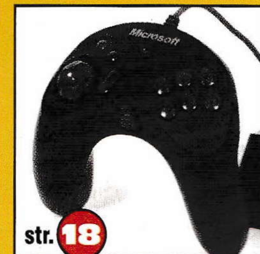
Na PSX-u je sve u znaku Crasha 3 i ostalih block-buster naslova

str. 16



## TECH INFO

Patrik se brine da budete informirani o novitetima na polju igračkog hardvera

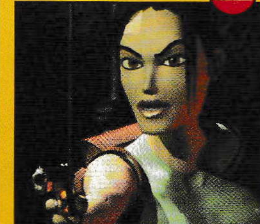



str. 18

## NAJAVE

U ovom broju sve vrvi od ekskluzivnih najava koje je naš urednik donio iz Londona

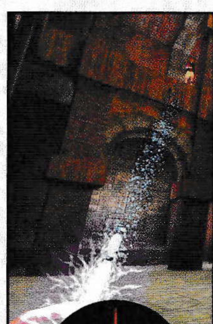
str. 22



## QUAKE 3 ARENA

EKSKLUZIVNO

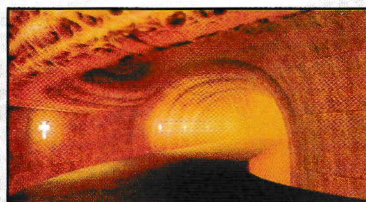
Nakon mnogo govorkanja, nagađanja i neviđene medijske prašine, teksaški id Software je konačno i službeno obznanio više detalja o Quakeu 3. Todd Hollenshead, direktor id Softwarea nas uvjerava da će "igrači sa Quakeom 3 dobiti svoju dozu adrenalina i čiste akcije koju i očekuju od id Softwarea". Q3 rabi novi i poboljšani grafički engine koji će, ako se može vjerovati glasinama, raditi samo uz potporu grafičkih 3D ubrzivača i to onih u rangu Voodoo 2. Engine podržava krivulje i visokorezolutivne teksture, što znači bolju i manje poligonalnu grafiku. Povrh toga, momci iz id Softwarea su posebnu pozornost posvetili novim grafičkim efektima poput magle i spektakularnog osvjetljenja. Uostalom, pogledale li ove ekskluzivne slike, bit će vam jasno da John Carmack konkurenciju shvaća itekako ozbiljno i da grafičkim engineom iz Quakea 3 želi nadmašiti onaj Unrealov. No grafička poboljšanja stvarno nisu "feature" o kojima biste pisali doma mami i toga su id-ovci svjesni jer - Quake 3 unosi iskustva multiplayer igranja u single player na način koji dosad, mora se priznati, nije bio viđen. Naime, id-ovci su razvili takav AI za računalno upravljane igrače da će "biti skoro nemoguće ustvrditi razliku između ljudskog i računalnog protivnika". Ako vam ni gomila odlično i brižljivo dizajniranih single player misija ne mogne umanjiti glad za ubijanjem, deathmatch nivoi protiv ljudskih ili računalnih protivnika će probuditi najniže porive u vama, pogotovo ako igrate preko Interneta, jer id-ovci i u tom segmentu imaju neka rješenja koja bi trebala redefinirati pojam "multiplayer igranje preko Interneta". Posebno je zanimljivo što će igrači moći poboljšavati svoje borbene osobitosti zahvaljujući iskustvu stečenom kroz borbu, čime Q3 posuđuje neke elemente iz RPG žanra. Još nije utvrđen datum izlaska Quakea 3, no vjerojatno to neće biti ove godine. U međuvremenu, ostaje vam strpiti se do sljedećeg broja i ekskluzivnog opširnog prikaza pucačine nad pucačinama!







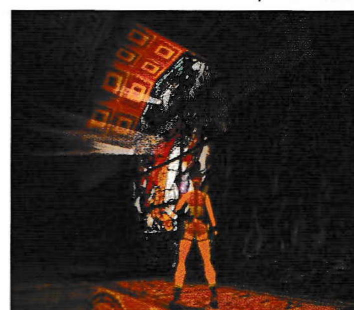
id Software (id je, po Freudu, pratemelj i osnovni pokretač ljudske psihe) je Quake 2 dosad prodao u više od 950 000 primjeraka. Plodna suradnja s Activisionom se i dalje nastavlja, ovaj je izdavački div dobio ekskluzivna prava na izdavanje Quakea 2. Nedavno smo u Hackeru imali opis prvog službenog mission packa za Q2, The Reckoning, a u sljedećem broju pročitajte recenziju drugog mission packa - Ground Zero. To će ujedno biti i posljednji Quake 2 mission pack, nakon čega će vjerojatno uslijediti isti proizvodni ciklus za Quake 3.



## TOP LJESTVICA

NAJOČEKIVANIJIH IGARA

1. **Tomb Raider 3**
   (Eidos Interactive)
   *U svom novom izdanju Lara je imala dosad neupamćenu medijsku pozornost.*



2. **Trespasser**
   (Dreamworks Interactive/EA)
   *Najinovativnija igra na E3-u.*



3. **Tiberian Sun**
   (Westwood Studios/EA)
   *Hoće li izaći za Božić ili će biti odgođen za sljedeću godinu?*
4. **Duke Nukem Forever**
   (3D Realms/GT Interactive)
5. **Sin**
   (Ritual Entertainment/Activision)
6. **Quake 3**
   (id Software/Activision)
7. **Sim City 3000**
   (Maxis/EA)
8. **Dungeon Keeper 2**
   (Bullfrog/EA)
9. **Alpha Centauri**
   (Firaxis/EA)
10. **X-Wing Alliance**
    (??/??)

# DREAMCAST

## SEGA prikuplja potporu

Svakodnevnorastućoj porodici proizvođača koji će dio svojih projekata okrenuti, ili su već okrenuli, stvaranju igara za Seginu novu konzolu *Dreamcast* (opširnije najavljenu u jednom od prijašnjih brojeva) pridružilo se još sedam vodećih izdavačkih kuća: *Accolade*, *Capcom*, *Hasbro Interactive*, *Konami*, *Mindscape*, *Take 2* i *THQ*, čime je Sega uvelike profitirala jer dobivanja podrške od ovako velikih i uspješnih tvrtki će u mnogočemu pridonijeti budućem razvoju samog *Dreamcasta* i njegova tržišta. Više informacija o nekim od nadolazećih naslova za ovu potencijalno uspješnu, a već dokazano jaku konzolu moći ćete zasigurno pronaći u nekom od sljedećih brojeva Hackera.





Jedna od prvih igara koja će se pojaviti na Seginoj konzoli nove generacije bit će Sonic Adventure, čije će kvalitete pokazati samo neke od velikih mogućnosti Dreamcasta.



Raznolikost oča
avajuće dizar
ran
svemirsk
brodo
zadovolj
će i najz
htjevnije
SF fanatik
ili bilo koje
drugog ljubitel
ja RTS žanr
općenito

Homeworld će biti revolucionaran po mnogim elementima, od detaljnosti 3D grafike pa do slobode kretanja i kvalitete prostornih zvučnih efekata.

# HOMEWORLD

## Revolucija iz izdavačkog diva - Sierre

Novom revolucionarnom RTS igrom *Homeworld* izdavački div *Sierra* kani zauvijek promijeniti smjer razvoja strategija masovnih svemirskih borbi. Kompletna priča *Homeworlda* odvija se u otvorenom, dubokom svemiru, što je dizajnerima igre dalo veliku slobodu dizajniranja i stvaranja koncepta igre. Dosad su svi pokušaji stvaranja nekakvih kvazistrategija masovnih svemirskih borbi uglavnom neslavno završavali, no *Homeworld* će, po onome što smo vidjeli, biti najvjerojatnije prva igra koja će definitivno promjeniti situaciju u tom žanru. Ponajprije, igru krasi izvrsni 3D engine koji je, uz sve standardne karakteristike, specijalne efekte, detaljnost dizajna svemirskih brodova i mnoge druge, jedan od rijetkih koji vam nudi potpunu slobodu kretanja po prostoru na kojem se misija odvija. Na izbor vam je kretanje kamere u bilo kojem smjeru unutar 360 stupnjeva s mogućnošću praćenja pojedinih brodova - da bi kamera ostala što usmjerenija na akciju koja se odvija na bojnom polju. Na osnovi viđenog, doista bez straha možemo reći da nas je igra oduševila u svakom pogledu; imate li imalo ljubavi za ovaj ili slične žanrove, *Homeworld* vrijedi pričekati i u cijelosti ga odigrati na vašem računalu. Do njegovog pojavljivanja trebalo bi doći najranije krajem godine, iako ni mogućnost odgađanja izlaska nije isključena.

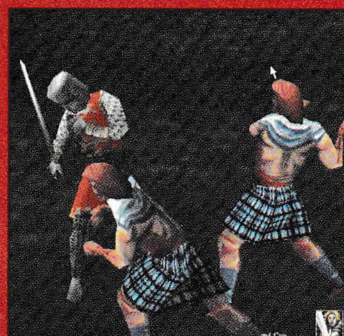
# BRAVEHEART

## Virtualni Mel Gibson

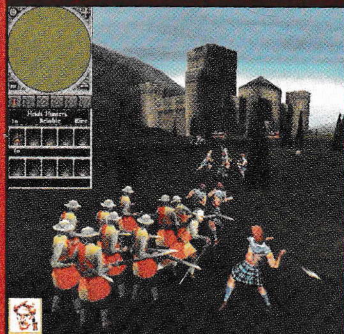


Kao karizmatičnom vođi škotskih plemena, cilj vam je ujediniti ih u borbi protiv zajedničkog neprijatelja, upravo kako je to učinio i Mel Gibson u istoimenom filmu; nadamo se nešto sretnijem završetku nego što ga je on doživio.

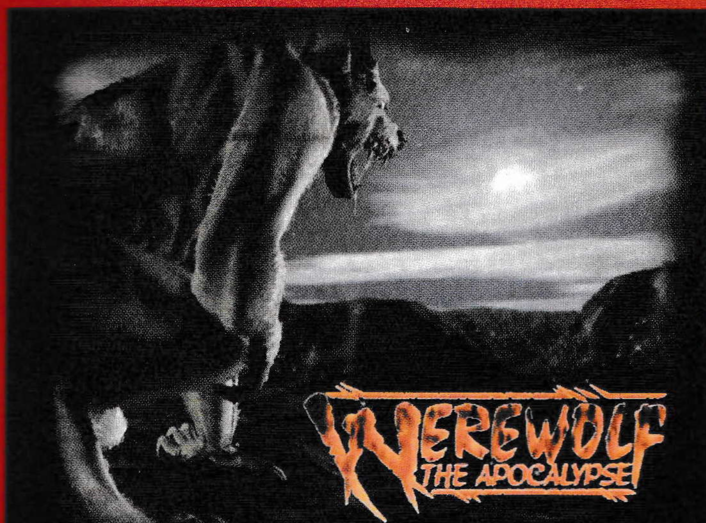
Mnogi se među vama vjerojatno sjećaju izvrsnog *Braveheart*a, mnogo puta nagrađivanog filma s Mel Gibsonom u glavnoj ulozi koji je opisivao dio povijesti ratovanja škotskih plemena protiv engleske osvajačke krune. Upravo po licenci za taj film *Eidos Interactive* odlučio je načiniti novu 3D strategiju kojom će na najrealniji mogući način nastojati prikazati povijest ratovanja škotskih plemena gdje ćete vi biti vrhovni vođa. U samoj igri *Eidos* se potrudio razraditi svaki detalj, dizajneri su pozorno proučili sve dostupne povijesne materijale o tom razdoblju ne bi li je učinili što realnijom i autentičnijom. Igra bi u konačnoj verziji trebala biti podijeljena u dva djela, onaj menadžerski u kojem oprezno raspoređujete trupe po vlastitim teritorijima brinući o moralu i ostalim važnim karakteristikama svojih trupa te onaj drugi, nama osobno draži, koji vas uvodi u samu akciju i strategiju borbe na velikom broju dobro pripremljenih povijesnih bojišta. Bude li igra upola dobra kao film, možemo se nadati dobroj atmosferi i razrađenoj igri, što je uostalom karakteristika većine *Eidosovih* igara.



Detaljni grafički 3D engine prikazat će svaki aspekt uzavrelog ratovanja na pretrpanom bojištu, što će vam itekako pomoći u odabiru najbolje strategije za pobjedu nad brojčano nadmoćnijim neprijateljem.



# RPG NA NEŠTO DRUGAČIJI NAČIN




Pri dizajniranju Werewolfa, ljudi iz Dreamforgea su posebnu pozornost posvetili modificiranju Unrealovog enginea koji će pokretati igru dodavenjem niza fantastičnih efeketa poput real-time morfiranja (pretvaranja čovjeka u vuka i obrnuto) izvedenom u potpunom 3D okružju i povećeg broja sličnih nimalo manje atraktivnih.






Vampire: The Masquerade i Werewolf: The Apocalypse tek su dio pencil&paper RPG svjetova što ih je stvorio White Wolf, tako da bi u skoroj budućnosti vrlo vjerojatno mogli vidjeti neke igre utemeljenje i na drugim njegovim ništa manje zanimljivim naslovima.

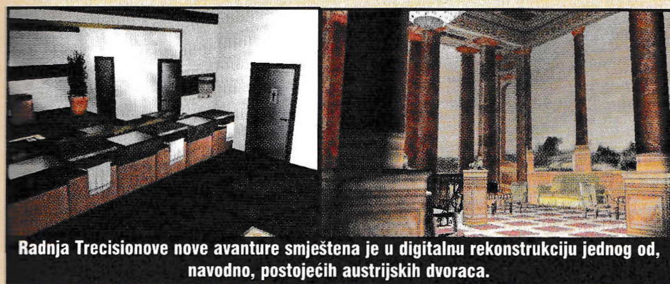
U žanru koji je posljednjih nekoliko mjeseci, po ocjenama različitih medija i kritičara, ušao u svoje renesansno razdoblje, osnovni je koncept svakog njegovog novijeg pripadnika bez obzira na niz poboljšanja u samom izgledu te nekim drugim kozmetičkim promjenama ostajao više-manje isti. Naravno, riječ je o RPG (Role Playing Game) žanru. Govoreći o osnovnom konceptu, prije svega mislimo na temelje na kojima je žanr stvoren, o njegovim začecima u obliku pencil&paper RPG igara koje su svoj procvat počele doživljavati početkom devedesetih snažnim jačanjem sada već vodećeg proizvođača takve vrste igara, TSR-a. Naime, velika većina nadolazećih računalnih igara tog žanra svoj osnovni koncept temelji na TSR-ovom proslavljenom i definitivno ponajboljem AD&D (Advanced Dungeon&Dragons) sustavu. No i taj se trend polako počinje mijenjati zahvaljujući tvrkama koje su se počele odlučivati za alternative verzije inovativnih RPG sustava koji već duže vremena egzistiraju na području pencil&paper RPG igara. Kao značajnije predvodnike takvih promjena, ovom prilikom bismo posebno željeli istaknuti dvije tvrtke koje su se opredijelile na prilično drugačiji sustav, po kvaliteti i zastupljenosti odmah iza TSR-a i njegovog AD&D-a, a to su *Nihilistic Software* i *Dreamforge Entertainment*. Za potonju ste već u nekoliko navrata čuli u prijašnjim brojevima Hackera no ovdje bismo posebno željeli istaknuti njihovu dobro prihvaćenu, pomalo apstraktnu avanturu *Sanitarium*. Dok se *Dreamforge* na tržištu već dokazao svojim proizvodima visoke kvalitete, novoosnovani *Niblistic* tek nam treba pokazati svoje umijeće stvaranja računalnih igara (mada je dobar dio njegova tima sastavljen od veterana igraće industrije čiji je rad već viđen u jako dobro primljenom *Jedi Knightu)*. Uglavnom, obje tvrtki odlučile su se za prihvaćanje *White Wolfovih* horror pencil&paper RPG svijetova koje će na najbolji mogući način nastojati prikazati u svojim budućim igrama. *Nihilistic* se prihvatio dizajniranje igre utemeljenje na *White Wolfovom* vrlo proširenom *Vampire: The Masquerade* svijetu, no zasad se o njihovom projetku vrlo malo zna: odisat će posebnom atmosferom mračne današnjice prepune irealnih bića, s posebnim naglaskom na intrigantnom svijetu drevnih vampira i njihovom zamrešnom životu prepunom ubijanja, kriminala ali i dubokih emocija i zabave. Ni druga igra, čiji se razvoj nalazi u rukama *Dreamforgea*, tematikom nije previše udaljena od *Nihilisticovog* projekta. Također je riječ o horror igri čija je priča usmjerena dočaravnju krvoločnog svijeta vukodlaka i borbama za opstanak različitih klanova te vrste, u što se opet upliće priča o spašavanju svijeta od vječnog zla (zvuči poznato, ali vjerujte riječ je o nečem sasvim drugačijem). Ime igre bit će vjerojatno *Werewolf: The Apocalypse*, prema istoimenom *White Woflovom* pencil&paper RPG-u. Ipak iako po tematici slične, ove se dvije igre u nekim elementima značajno razlikuju: dok je Nihilisticov projekt usmjeren stvaranju čistog RPG-a, *Dreamforge* se opredjelio za miješanje žanrova ispreplitanjem akcije, avanture i RPG-a, a takav bi mu pristup trebao mnogo olakšati licenricarni i ponešto modificirani Unreal engine čije su kvalitete više nego prepoznatljive u svijetu računalne zabave. Činjenica koja žalosti, a vezana je uz oba projekta je njihov podulji razvojni ciklus koji bi u oba slučaja trebao završiti krajem ove godine ili u drugoj polovici iduće (naravno, ako proizvođači ne nalete na neke veće probleme). Želite li do tada nešto više saznati o svjetovima i sustavima na kojima su obje igre utemljene, posjetite *White Wolfov* službeni web site na ***www.white-wolf.com***



# NIGHTLONG: UNION CITY

## Avanturistično raspoloženi Trecision

Otkačeni dečki iz talijanske tvrtke *Trecision* koja je upravo ovaj mjesec izbacila na tržište kvalitetnu cyber-punk avanturu *Nightlong: Union City* (recenzija na stranicama ovoga broja) odabrali su svoj novi projekt pod radnim nazivom WM. I ovdje je riječ o avanturi no ovaj put s potpuno orginalnim 3D engineom te mogućnošću praćenja igre iz perespektive prvog i trećeg lica. Inače, priča WM-a također je malo otkačenija, smještena je unutar zidina starog austrijskog dvorca gdje se događa niz paranormalnih pojava koje ćete vi u ulozi jednog od dva ponuđena lika potanko istražiti. Zvuči prilično zanimljivo, šteta što je pred nama još najmanje šest mjeseci čekanja do njenog konačnog pojavljivanja u svijetu računalne zabave.



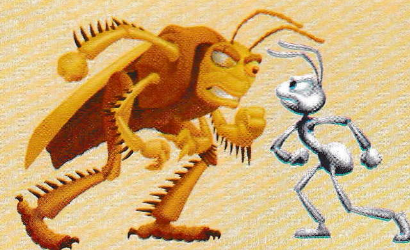
Radnja Trecisionove nove avanture smještena je u digitalnu rekonstrukciju jednog od, navodno, postojećih austrijskih dvoraca.



Iako je po tvrdnjama brojnih članova Ion Storma te nekih sretnika koji su uspjeli vidjeti dio Daikatane igra fenomenalno napravljena, Romero će se stvarno morati još dosta namučiti ne bi li je završio i dokazao njenu kvalitetu te krenuo na razvoj nastavka, dakako, ako Jedinica ostvari željeni uspjeh.

# ŠTO SE ROMERU MOTA PO GLAVI

Upravo dok ovo čitate, svi napori *Ion Storma* usmjereni su ka konačnom završavanju dugo, dugo očekivane Romerove 3D pucačine *Daikatane*. No ta činjenica nimalo nije zasmetala Romera i njegove kolege da već započnu s radom ili barem razmišljanjem o drugom nastavku ove po njihovim tvrdnjama fenomelnalne igre, u što se svijet mora tek uvjeriti. Po nekim glasinama, *Daikatana 2* neće rabiti Unrealov engine, kako je to prije bilo rečeno, nego se, navodno, već duže vremena radi na novom 3D engineu, posebno dizajniranom za ovaj nastavak.



# A BUG'S LIFE

## Mravlja posla

Iz čuvenih studija Disney Interactivea dolazi nam nova inovativna igra rađena prema istoimenom animiranom filmu u produkciji Disneyjevih studija i Pixar Animation Studiosa (potonji potpisuje prvi cjelovečernji animirani film rađen na računalu – Toy Story). Nakon iznenađujućeg uspjeha Herculesa na PC-u i PSX-u, Disney je zaključio kako prokušani recept ne treba mijenjati pa možemo očekivati prepoznatljivu kombinaciju akcije i avanture, obogaćenu glasovima glumaca i međuscenama preuzetih iz filma. Igra se odvija iz perspektive prvog lica u 3D okružju, a igrač će biti u ulozi nespretnog mrava Flika koji se kroz 15 nivoa bori da spasi kraljicu koja tek što nije polegla jaja. A Bug's Life je, po riječima producenta Dana Wintersa, karakterističan po ideji "živućeg mikrosvijeta u kojem biljke doslovce rastu pred očima igrača i konstantno mijenjaju okoliš. Igra time dobija na dinamici i postavlja nove izazove pred igrača koji mora pametno rabiti okoliš da bi riješio probleme. Primjerice, pomoću biljki Flik može stići na nedostupna mjesta, cvjetni prah krije power-upove, a kombiniranjem biljki, Flik dobija zanimljive mogućnosti itd."
Prema posljednjoj najavi, igrači će se morati strpjeti do proljeća kada bi A Bug's Life trebao uljepšati život vlasnicima PSX-a. Izdavač je sveprisutni SCEE koji od E3-a ima potpisan ekskluzivni ugovor o izdavanju svih PSX naslova koji izlaze iz Disneyjevih studija, a planira se i PC inačica.

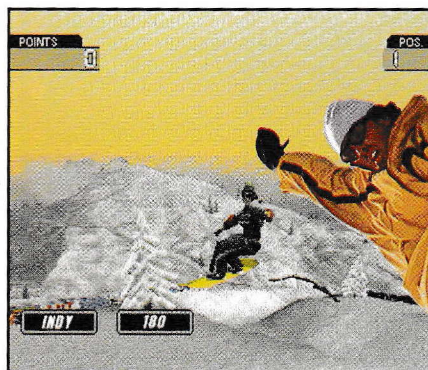

Veći su uvijek ugnjetavali manje!

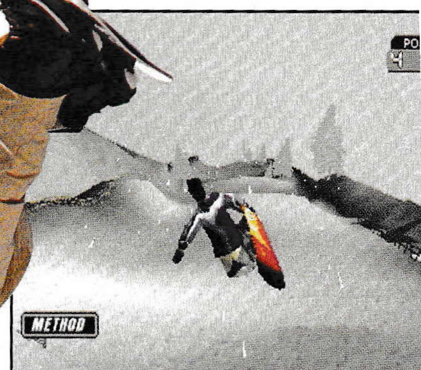

U ovoj igri biljke rastu pred vašim očima, no nije to samo kozmetika - pomoću njih doći ćete do nedostupnih mjesta.

# COOL BOARDERS 3

## Prava zabava za snježne dane

Nakon uspješnog prvog i drugog dijela, SCEE nije trebalo dugo "nagovarati" da pristupi izradi trećeg dijela arkadne simulacije akrobatskih zimskih sportova. U CB 3 imate na izbor 10 likova, preko 20 skija i dasaka (uključujući autentične Burton, Quick Silver i Swatch) i čak 36 detaljno modeliranih staza osvijetljenih u tehnici gouraud sjenčenja. Isto tako, umjesto ograničavanja na samo jednu disciplinu, u CB 3 možete birati 6 različitih (spust, slalom, skokovi itd), što svakako produljuje trajanje igre. Za adrenalin u vašim žilama pobrinut će se spust niz Mount Everest, kroz drveće (!) i isp lavine. Svoje ćete sposobnosti moći testirati i u izravnom nadmetanju s frendovima split-screen način ili preko dviju konzola spojenih link kabelom. Kako nij riječ o istinskoj sportskoj simulaciji, nego arkadnoj ig naglaskom na vrlo brzoj i fluidnoj 3D grafici, jasno je će CB 3 igrati pravi arkadaši brzih refleksa. Cool Boarders 3 izlazi, vrlo prigodno, u prosincu pod okril jem SCEE-a. Nadamo se da će biti snijega - d bi ugođaj bio potpun.




## ! ADDICTION PINBALL

bi konačno trebao doživjeti svoju PSX inačicu oko Božića, uvjeravaju nas ljudi iz Team17. Da vas podsjetimo, ova se odlična simulacija flipera s pločama Worms i Rally Fever pojavila prije više od godinu dana za PC, dok je PSX inačica doživjela već nekoliko odgoda. Ponukani vašim učestalim pismenim upitima o sudbini igre, uporno smo nazivali ljude iz Team 17 koji su nam nekoliko dana prije zaključenja broja službeno odobrili da objavimo informaciju kako će igra, najvjerojatnije, biti gotova prije Božića. Živi bili pa vidjeli!


Ako su nam konačno poslali slike iz radne PSX inačice Addiction Pinballa, znači li to da je Team 17 konačno spreman vlasnicima PSX-a skratiti muke i konačno izdati igru?

# KUTAK ZA OPUŠTANJE

Izgleda da se Sonyjev iznimno aktivan odjel za proizvodnju igara SCEE ne srami istraživati alternativne koncepte zabave na PSX-u, za razliku od drugih izdavača koji pucaju na sigurno. Naime, nekoliko dana pred zaključenje ovog broja, stigla nam je obavijest iz njihova ureda o skorom izdavanju Baby Universea i Fluida, dva iznimno populatna proizvoda u Japanu. Srećom, nije riječ o Tamagotchi klonovima! Baby Universe je zapravo "simulacija" kaleidoskopa kojima smo bili fascinirani kao djeca u kojoj igrači mogu, osim ponuđenih kaleidoskopa, crtati i bojati vlastite i diviti im se u šarenoj 3D ili 2D grafici. Ubacivanjem audio CD-a u vaš PSX, kaleidoskop će pred vašim očima oživjeti (slično kao program s demo CD-a koji vizualizira apstraktne slike ovisno o glazbi) u, kako kažu, fascinatnim oblicima i bojama. Fluid, s druge strane, daje vam priliku da skladate vlastitu glazbu. Naime, Fluid ima na CD-u preko 600 sampleova različitih ritmova i atmosferičnih dionica što ih miksate u realnom vremenu pomoću neobičnog sučelja dizajniranog oko "morskih" motiva. Skladanu glazbu možete obogatiti i light-showom i sve skupa snimiti na VHS ili na memorijsku karticu pa pustiti frendu, uz uvjet da ponesete Fluid CD s kojeg će PSX povući i iskombinirati zvukove.
Znamo da vam je teško zamisliti kako će ove dvije neobične igre izgledati (vjerujte, i nama), zato ćete se morati strpjeti dok ih naši recenzenti ne dobiju u ruke.



# NBA TONIGHT

## Bolje nego prava košarka

Eto nam još jedne košarkaške simulacije, pomislili ste. No, programeri Radical Entertainmenta, koji na igri rade u suradnji s Disneyjevim sportskim odjelom ESPN Digital Games, uvjeravaju nas da imaju igru kakvu igrački svijet nije dosad vidio. Naime, NBA Tonight kani po prvi puta u jednoj sportskoj simulaciji omogućiti igraču nastup u ulozi trenera, managera, upravitelja kluba, igrača pa čak i navijača. Od poslovnih odluka oko kupoprodaje igrača, biranja sponzora i izgradnje stadiona preko treniranja igrača i razvijanja strategije na terenu do stvarnog igranja i upravljanja igračima na terenu – sve je objedinjeno u ovoj igri. Štoviše, NBA Tonight se diči sa svim stvarnim klubovima, trenerima i igračima, a ne nedostaje ni statistike i sportskih licenci kakvih se ne bi posramio ni EA Sports. Naravno, ostaje vidjeti kako će ta kombinacija funkcionirati u praksi, no budite sigurni da će vam Hackerovi recenzenti znati reći isplati li vam se za ovu igru odvojiti novac ili ne. NBA Tonight će nedugo nakon PSX inačice izaći i za PC, no SCEE još nije odredio definitivni datum izlaska igre na tržište - nadamo se da neće previše odugovlačiti i promašiti božićnu sezonu.

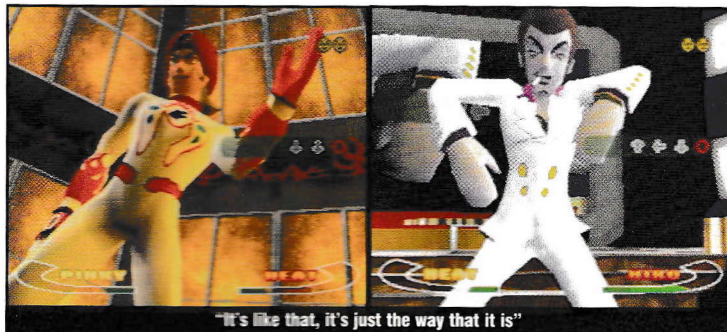


NBA Tonight – hrabri miks svih dosad iskušanih recepata u sportskim simulacijama.

# BOOST-A-GROOVE

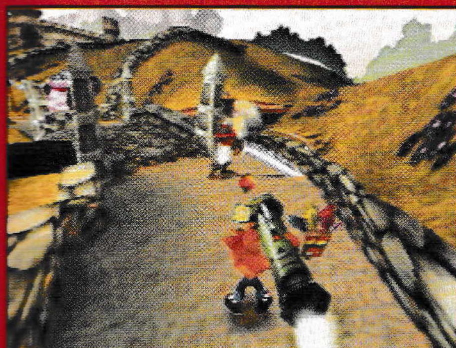
## Budite kralj plesnog podija

Momci iz Enixa su Bust-A-Moveom pokazali da u svijetu igara može još uvijek biti originalnosti. Što drugo reći za igru u kojoj se natječete u plesu, a koja je ostvarila sasvim pristojnu zaradu? Gradeći na tim temeljima, Bust-A-Groove (u Japanu poznatiji kao Bust-A-Move 2) vam nudi izbor od deset otkačenih faca (plus četiri bonus lika) kojima trebate pokazati da ste kralj plesnog podija. Posebna je pozornost posvećena 50-minutnoj glazbi koja varira između funkyja iz 70-ih, hi-energy disca, soula, housea, techna pa čak i gangsta-rapa. Ako su vaši pokušaji skidanja break-dance pokreta iz Run DMC-ovog hita It's Like That završili kobno po vaše koščice, zamračite se u sobu, odvrnite zvučnike do daske i rasturite plesni podij u virtualnom PSX disku. Bust-A-Groove će u PAL teritorijima izaći na tržište u studenom pod izdavačkim okriljem SCEE-a.


"It's like that, it's just the way that it is"

# CRASH BANDICOOT 3: WARPED

## Povratak u stilu!


Novo oružje u akciji. Uočavate li kako je okoliš prostran i detaljan?


Provozajte Crasha zrakoplovčićem...

...ili harleyjem kroz pustinju.


Ludujte s njegovom sestrom na valovima...


...ili na leđima tigra!

**Vlasnici će Sonyjevih sivih kutijica za globalnu interaktivnu zabavu (u prijevodu: PSX konzola) u trenutku čitanja ovog teksta odbrojavati dane do izlaska igre koja je, uz Tomb Raider, postala globalnim fenomenom na PSX-u. Crash 3 je rezultat četverogodišnjeg rada tvrtke Naughty Dog na PSX-u. Dečki tvrde da su tijekom te četiri godine naučili sve konzoline tajne i trikove, što će ljubitelji igre moći vidjeti u novom nastavku koji donosi velika vizualna i tehnička poboljšanja poput spektakularnih efekata svjetlosti i z-buffer split refleksija koje pomiču granice mogućeg i prvi se put rabe na PSX-u! Programeri su posebnu pozornost posvetili Dual Shock kontroleru koji će Crasu 3 dati novu, opipljiviju, dimenziju. No najveće je izmjene doživio sam koncept igre: nivoi su mnogo otvoreniji (nisu labirintskog tipa) i raznovrsniji jer da bi Crash još jednom spasio svijet od zlog Dr Neo Cortexa, mora putovati kroz vremenska razdoblja, što dizajnerima daje veću slobodu kreiranja svjetova. Neka od tipičnih mjesta događanja su prastare egipatske grobnice, Rim, arapski hramovi, srednjevjekovna Engleska, a šuška se i o nivou koji se događa u 65 milijuna godina staroj Zemljinoj prošlosti – eri dinosaura (što ćete, ludnica za T-Rexovima i raptorima je zahvatila i ovu igru). Osim toga, dodana su nova prijevozna sredstva poput harleyja kojim Crash juri autocestom 66, zrakoplova kojim izbjegavate opasnosti među oblacima, daske kojom u Jet Ski nivou odskačete preko valova itd. Najveći geg je svakako novo Crashovo oružje – bazooka s laserskim nišanom koja ispaljuje jabuke! Posebnu dinamiku igri daje Coco, Crashova sestra, koja vam je vjerojatno poznata iz međuskevenci drugog dijela, a s kojom igrate neke nivoe! Crash Bandicoot 3 će se pojaviti na tržištu tjedan-dva nakon izlaska ovog broja Hackera na kioske, a recenziju možete pročitati već u sljedećem.**

**Procjenjuje se da su prva dva nastavka Crash Bandicoota prodana u više od pet milijuna primjeraka!**


▲ Najbolji geg u igri - bazooka koja ispaljuje jabuke i s laserskim nišanom


Najcool par - Crash i Coco na harleyju i facom a la Terminator ▶

# TECH INFO



**Iovaj mjesec donosimo vam vruće vijesti vezane uz nove tehnologije. Naglasak je na novim brzim 3D karticama...**

# SONY DVD KIT



Postavivši standarde na polju DVD-a kad je o kućnom kinu riječ, Sony je odlučio zagospodariti i DVD-om na osobnim računalima. Ponuđeni paket sastoji se od Sonyjevog vrhunskog DVD drivea i Mpeg-2 dekoderske kartice Sigma Designs: REALMagic Hollywood Plus.

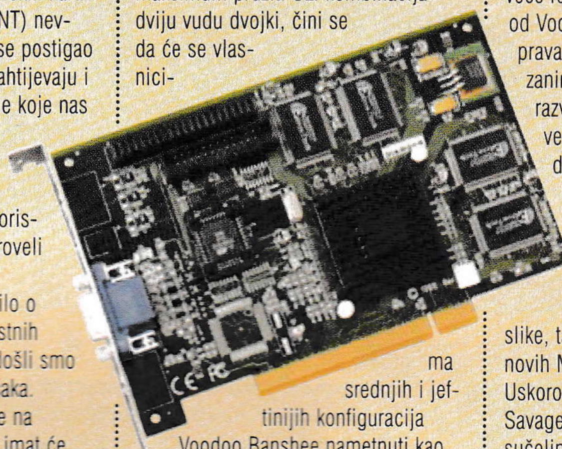
Ono po čemu se Sonyjev DVD ROM razlikuje od ostalih na tržištu je maksimalna brzina čitanja podataka koja iznosi maksimalno 6,740 kB/s, što je 5x brže od originalne DVD specifikacije potrebne za gledanje filmova. Imajuću u vidu broj kompjutorskih igara najavljenih na DVD-u, treba se unaprijed pripremiti i nabaviti kvalitetan uređaj. DVD drive neće se buniti ni protiv vaših CD-a koje će prožvakati zadovoljavajućom brzinom od 24x (3600 kB/s). Dekoderska kartica od izlaza ima sve potrebno za spajanje na sustav kućnog kina (digitalni zvučni izlaz, analogni zvučni izlaz, video izlaz) Nažalost, kablove za ovo morat ćete sami kupiti. Sony će u paketu darovati i dva DVD diska...

SONY




# BANSHEE: ISTINSKA BRZINA ILI LAŽ?

Neke od najnovijih grafičkih kartica (Voodoo 2, Riva TNT) nevjerojatno su brze ali, da bi se postigao optimum funkcionalnosti, zahtijevaju i iznimno jak procesor. Pitanje koje nas je mučilo bilo je koliko će Banshee biti ovisan o procesorskoj snazi i hoće li uopće biti isplativ korisnicima slabijih računala? Proveli smo malo istraživanje na Internetu, a većinom se radilo o proučavanju performansi testnih modela Banshee kartica, i došli smo do nekih zanimljivih zaključaka. Kupnja 3D kartice temeljene na Voodoo Banshee procesoru imat će smisla za vlasnike jačih, ali i srednjih konfiguracija. I dok će bolesnicima gladnim 3D performansi još uvijek maksimum pružiti SLI kombinacija dviju vudu dvojki, čini se da će se vlasnicima srednjih i jeftinijih konfiguracija Voodoo Banshee nametnuti kao best-buy. Ako želite odlične performanse u Glide i Direct 3D igrama (no ipak nešto lošije od Voodoo 2 kartica), veće rezolucije i bolju kvalitetu slike od Voodoo 2, kartica Banshee je prava stvar za vas. Neobično je zanimljiv i daljnji smjer njihova razvoja: najavljena je podrška za veće količine memorije te dodatnu TMU (Texture Management Unit) jedinicu. Ako, pak, ne držite Glide važnim i u cijelosti se oslanjate na Direct 3D, a žudite za boljom kvalitetom slike, tada bi trebali vrebati neku od novih Matroxovih G200 kartica. Uskoro nam dolazi i Riva TNT i Savage 3D te jedva čekamo da ih sučelimo i iscrpno vas izvjestimo o tome koja je 3D kartica najbrža. Za sada je Banshee u najužem izboru...



# INTEL OPET REŽE CIJENE

**Sa izlaskom Intelovog novog Xeon-a na 450 MHz (koji će dolaziti u varijantama sa 1 MB i 512 KB L2 cache memorije), najavljeno je sniženje cijena i ostalih procesora iz samog vrha ponude. Znatno će se smanjiti cijena Xeona na 400 MHz, te Pentiuma 2 od 350, 400 i 450 MHz. Nakon sniženja cijena, P2 na 350 MHz stajat će oko $200 (!!!). Dakako, ove će cijene vrijediti tek za narudžbe iznad 1000 komada, no svejedno, sniženje cijena trebalo bi se odraziti i na cijene krajnjih distributera.**

intel®

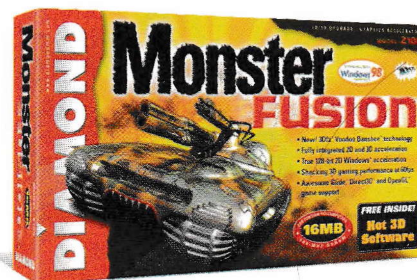


## WINDOWS 98 HARA TRŽIŠTEM

Iako je načinjen mnogo manji skok nego što je to bilo s 95-icom, prodaja je svejedno bolja, zahvaljujući velikom potencijalu Microsoftove marketinške mašinerije! Bolji za rad, bolji za igru, bolja i prodaja...

# CREATIVE 3D BLASTER BANSHEE

Po različitim Internet news siteovima se u posljednje vrijeme dosta pisalo o novim 3D karticama temeljenim na 3Dfx Banshee čipu. Bilo je tu mnogo nagađanja, no konačno su stigle i prve službene vijesti. Creative Labs, tvrtka koja posljednjih godinu dana opako grabi naprijed na polju multimedije, najavila je datum kada će se prve 3D Blaster Banshee kartice pojaviti u dućanima. Nove kartice imat će po 16 MB SDRAM memorije, bit će dostupne u PCI i AGP varijanti, a sve to za cijenu od $129, u prvom tjednu desetog mjeseca. Znači, dok ovo čitate, prvi primjerci trebali bi biti i u Hrvatskoj.





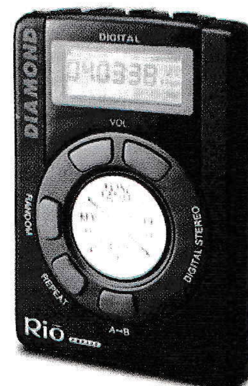

# 3DFX I NVIDIA NA SUDU



U svijetu osobnih računala grafički čipovi su odmah iza CPU-a po važnosti. Oni se bave manipulacijom slika što ih korisnik vidi na monitoru. U posljednje vrijeme grafički hardver postaje sve važniji i važniji jer kako mu raste snaga, raste i zahtjevnost aplikacija i igara (posebno 3D). Svaki iz mnoštva čipova (3Dfx Voodoo 2, nVidia Riva 128, Ati Rage Pro, S3 Virge) zaštićen je mnogim patentima. Čini se da je 3Dfx osjetio prijetnju u jednom od novijih i perspektivnijih proizvođača grafičkih čipova, kalifornijskoj tvrtki nVidia. Konkretno, 3Dfx tuži nVidiu da je u svom najnovijem procesoru Riva TNT povrijedila patent multi-texturinga. Riječ je o rješenju koje omogućuje simultano procesiranje i lijepljenje nekoliko tekstura na objekt (npr. glavne teksture i refleksivne teksture, ili bump teksture). 3Dfx tvrdi da je dotična tehnologija razvijena još 1996. za potrebe vrhunskih arkadnih automata. nVidia, koja je u privatnom vlasništvu, objavila je da njezini inženjeri nisu nikoga pokrali, da je rješenje razrađeno od temelja u njihovim laboratorijima te da će se boriti do pobjede u parnici. Predsjednik nVidie Jen-Hsun Huang tvrdi kako je razlog ove i sličnih nedavnih tužbi odljev nekih od najvećih mozgova 3D grafike iz različitih milijunskih kompanija upravo u nVidiu, što je svojevrsna odmazda. Nadamo se samo da 3Dfx neće pobijediti jer će to značiti zabranu distribucije i prodaje Riva TNT temeljenih kartica od kojih se mnogo očekuje.



# DIAMOND RIO PMP300




Pogodite o čemu je riječ! Naravno, o još jednom prenosivom Mpeg 3 playeru. Ono što razlikuje Rio od drugih je veliko ime iza njega (Diamond Multimedia), niža cijena i veće mogućnosti. Podatke Rio drži na Flash memorijskoj kartici od 32 MB gdje stane 40-ak minuta Mpeg 3 glazbe CD kvalitete. Za one koji uvijek traže više postoje memorijske dogradnje od 16 i 32 MB. Rio se na PC računalo (ni ovaj player nema podršku za Mac, a kamoli za Amigu) spaja preko paralelnog porta preko kojeg mu mijenjate sadržaj memorije. Upload svih 32 MB trajat će otprilike 10 minuta. Iako se Rio tek treba pojaviti u prodaji, njegova je cijena iznimno zanimljiva, nevjerojatnih $200, što je dvostruko jeftinije od ostalih konkurenata! Nadamo se da će se uskoro pojaviti i kod nas!






# NXT X-SPACE

Već smo davno pisali o tankim NXT zvučnicima. I eto, prvi komercijalni model poznate tvrtke Mission pojavio se na tržištu. Pošto supertanki zvučnici razvijeni po nxt specifikacijama ne mogu proizvoditi duboke tonove, za njih će se pobrinuti aktivni Subwoofer koji u sebi ima integrirano pojačalo za dva tanka satelitska zvučnika, što zvučnike čini kompatibilnima sa širokom lepezom izvora zvuka uključujući i računalo! Ljubitelji vrhunskog zvuka i najnovije tehnologije znat će cijeniti ovaj sub-sat-pojačalo kit. Prednost nxt-ovih nad konvencionalnim zvučnicima je u nepostojanju hot-spota, tj. u boljoj disperziji zvučnih valova i jačoj snazi zvuka.



**HERCULES TERMINATOR BEAST**
Pročitajte test nove Herculesove 3D ubrzivačke kartice temeljene na S3-ovom novom Savage 3D čipu u rubrici Hardware

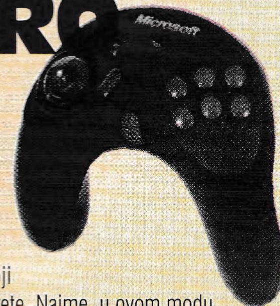
# MP3 MAN





Na tržištu se pojavio još jedan prenosivi Mpeg 3 player. Za neupućene, riječ je o solid-state (nema pokretnih dijelova) glazbenom playeru koji svira glazbu Mpeg 3 formata koju dobivamo kompresijom pomoću osobnog računala. Crna kutijica manja od one za cigarete sadrži 64 MB memorije, što je dostatno za 90-ak minuta Mpeg 3 zapisa. Sadržaj memorije možete mijenjati samo uz pomoć Windows 95(98) temeljenog PC-a. Player jednostavno utaknete u docking stanicu koju dobijete s njime i uploadate glazbu na njegovu Flash memorijsku karticu. Nažalost, stvar je daleko od savršenog. Baterije traju maksimalno 160 minuta, nema premotavanja naprijed-natrag, ni pauze. Cijena je 399 funti (oko 4100 kuna)

# MS SIDEWINDER FREESTYLE PRO

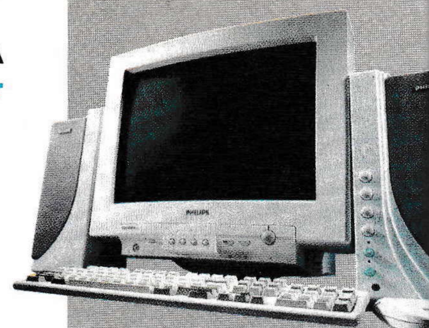



Microsoft je konačno spreman tržištu predstaviti svoj gamepad s ugrađenim senzorima koji određuju nagib uređaja u prostoru. Kao što vidite, gamepad ima isti oblik boomeranga poput Microsoftovog originalnog SideWinder gamepada ili Gravisovog Xterminatora. Dizajnu se usitinu nema što prigovoriti: elegentna crna plastika i par funkcionalnih "krilca" poput kontrolera za Sonyev PSX izgledaju vrlo seksi i savršeno leže u ruci. Mala palica za osmosmjerno upravljanje je smještena na lijevoj strani uređaja, dok je desna opremljena sa šest dugmadi. Na sredini gamepada je smješten mali kotačić koji je savršeno pristupačan za igračeve palčeve, a služi za određivanje brzine u raznim simulacijama. No prava fešta nastupa pritiskom na tipku Sensor koja ovaj gamepad pretvara u jedinstveni kontroler koji "osjeća" vaše pokrete. Naime, u ovom modu specijalni senzori registriraju vaše pomake gamepada u prostoru (naginjanje naprijed-natrag i lijevo-desno) i pretvaraju ih u ekvivalentne kretnje analogne igraće palice. Kvaliteta i preciznost senzora jamče vrhunski igrači užitak u kojemu ćemo, nadajmo se, uskoro moći uživati domaći igrači.

AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA
www.melcomp.hr

# MelComp

## Odaberite - mi imamo sve što trebate



Najprodavanija računala




RICOH
Najpouzdaniji CD-RW snimači

MP6200A - Atapi
MP6200S - SCSIi




**DTK Graphic Station**
- ploča - PRM-00321
- procesor - Dual Pentium Pro 200 Mhz
- memorija - 128 MB EDO (max. 512 MB)
- HDD 4,5 GB Ultra-Wide SCSI • FDD 1,44 MB • S3 Virge 4 MB EDO RAM


DTK computers




Iomega ZIP drive, 100MB




DIAMOND Monster 3D- ubrzivačka kartica sa najbržim 3Dfx VOODOO čipom



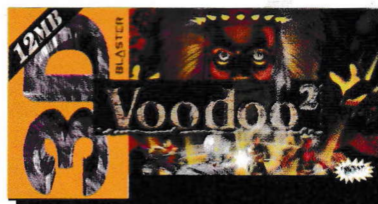

Novu dimenziju zvuka unosi vam SUBWOOFER od 160 W, sa 32W satelitima



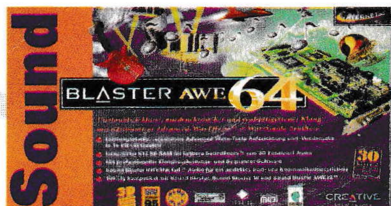

PER4MER - dodaje novu dimenziju trkačim igrama (volan-pedale)



NUDIMO VELIKI IZBOR KVALITETNIH MONITORA RENOMIRANIH PROIZVOĐAČA PO NAJPOVOLJNIJIM CIJENAMA




CREATIVE BLASTER 3D VOODOO 2 - najbrža 3D grafika na PC-u. Točka.




Creative Sound Blaster - AWE 64
512 KB RAM za Sound Fontove
3D Audio, INTERNETed

matrox
DIAMOND
TOSHIBA
ADAPTEC
Seagate
D-Link Commitment to Connectivity
YAMAHA

ATI TECHNOLOGIES INC.
CHERRY
APC
CREATIVE
DTK computers
3M
EPSON

PHILIPS
Microsoft

VELEPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, TEHNIČAR COMPUTERS (01) 315 904, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, KERNER (01) Zagreb 362 141, RODAR (031) Osijek 171 202, DISK-LINE (031) Osijek 164 116, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697, TEXPERT (031) Đakovo 846 439, BMB NETCOM (047) Karlovac 336 865, COMWARE (021) Split 40 096, AVORA (031) Valpovo 652 232, IN SERVIS (042) Ludbreg 663 410, KOM-PAST (049) Krapina 71 409, IRI ECONOMIC (051) Opatija 271 848, OSINET (051) Delnice 812 995, FOTON (01) Zagreb 318 569, (049) 376 439, HOBIT (051) Rijeka 215 566, LIMEX (040) Čakovec 314 656
MALOPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697

MelComp d.o.o.
Zagrebačka 63, HR - 42000 Var
tel. 042 / 12 280, 12 281, 55 09
fax 042 / 55 092
Software: 042 / 261 199
Cjenik BBS: 042 / 12 282,
2400-28800, N
http://www.melcomp.hr
E-mail: melnjak@melcomp.hr
servis@melcomp.hr

Zagrebački Velesajam — **INFO GAMER '98** — 10. - 14. studeni 1998.

# Velika prodajna akcija



## ČASOPISA I IGARA

**PROMOTIVNA PRODAJA IGARA NA ŠTANDU ALGORITMA**

*100 najnovijih naslova po nižoj cijeni*

**PROMOTIVNA PRODAJA HACKER PLUSA**

*s programom priredbe i opisom više od 100 igara koje možete igrati na Info Gameru*

Samo 2 kn

**HACKEROV PROMO-PAKET**

*3 časopisa za cijenu jednoga!*

| | |
|---|---|
| Hacker | 32 kn |
| Hacker PLUS | 12 kn |
| stari broj Hackera | 12 kn |
| | ~~56 kn~~ |

Samo 28kn

## iMAC, PC RAČUNALA TE PLAYSTATION KONZOLA

**PROMOTIVNA PRODAJA iMAC I PC RAČUNALA TE PLAYSTATION KONZOLA IZLOŽENIH NA INFO GAMER-U**

*Računala možete kupiti i bez dolaska na Info Gamer.*
*Informacije i predbilježbe od 1. studenog na telefon (01) 431-839*

Zagrebački Velesajam — INFO 98 — ALGORITAM — HACKER — INFO GAMER 98 — intermedia consulting & marketing agency

# FIFA 99

EKSKLUZIVNO

**Došla je tiho i ušla u legendu. Gotovo d godine poslije, tiho i bez mnogo buke, s nam i najnovija FIFA - no hoće li uspjeti legendu?**

NAJAVLJUJE **Kristijan Žibreg**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | EA Sports |
| IZDAVAČ | Electronic Arts |
| PLATFORME | PC, PSX |
| IZLAZI | Studeni 1998. |

**MUDROST gotovo lisičja prepredenost *EA Sportsovih* menagera je sada već legendarna. Ovaj odjel redovito puni kasicu-prasicu *Electronic Artsa* prodajući pregršt sportskih simulacija koje izdaje sve bržim i bržim tempom, a tržište u međuvremenu ne pokazuje nikakvih znakova zasićenja. Kao iznimni marketinški stručnjaci, manageri ovog izdavačkog diva tržištu redovito plasiraju nove verzije sportskih simulacija u trenutku kada ih se igrači počnu zasićivati ili kad ih konkurencija počne dostizati. Ljudi dvojako reagiraju na ovakav poslovni model: jedni tvrde da je riječ o najpodlijem mogućem načinu da se jedna te ista igra proda nekoliko puta, dok su drugi mišljenja da sportske igre nisu ni izdaleka toliko istražene i eksploatirane kao ostali žanrovi. Istina je vjerojatno negdje između, no primjer odličnog *NHL-a 99*, recenziranog u ovom broju, pokazuje da se *EA Sports* itekako trudi uvijek biti iznad konkurencije.**

Uzimajući u obzir pompoznu reklamnu mašineriju koju *EA* uvijek stavlja u puni pogon kada je riječ o izdavanju nove linije sportskih naslova, pomalo čudi izostanak publiciteta većih razmjera za *FIFU 99* koja je već u fazi završavanja. No zahvaljujući našim kontaktima s *Electronic Artsom* uspjeli smo dobiti informacije i slike što ih upravo gledate. Prva novost u novoj *FIFI* je, naravno, luksuznija grafika ukrašena real time efektima osvjetljenja koja terenu i stadionu daju dodatnu dimenziju uvjerljivosti. Zasad nema nikakvih naznaka da će igra raditi samo na 3D ubrzivačkim karticama, no jasno je da ovakvu grafičku raskoš i prihvatljivu brzinu nećete moći dobiti čak ni na najbržem Pentiumu nemate li 3D ubrzivač (bez brige - obilje opcija za konfiguriranje prikaza omogućit će vlasnicima "plain-vanilla" Pentiuma da, uz određeno žrtvovanje detalja i kvalitete prikaza, zaigraju igru pristojnom brzinom).

Povećan je i broj stadiona te klubova kojih, navodno, ima čak **250**!

Animacija je ponovno skidana motion-capture tehnikom, s više detalja i većem broju sličica, no nema naznaka da će biti unaprijeđena interakcija igrača i lopte koju je u ovakvom tipu igara inače vrlo teško uskladiti tako da izgleda apsolutno realno. Dodani su novi potezi, primjerice, hvatanje protivničkog igrača i novi dribling potezi, a kontrola težih pokreta, poput voleja i štopanja glavom i prsima, sada je znatno bolja i lakša. Isto tako, ispravljen je i najveći prigovor posljednjeg nastavka - predugo vrijeme reagiranja igrača na vaše komande, što će zacijelo pridonijeti boljoj kontroli i upravljivosti i (nema više čekanja da vaš igra potez koji ste mu zadali da bi napraviti sljedeći). Ispravljeni s neki krupniji propusti u umjet inteligenciji, no igra se još uvij oslanja na neke unaprijed odr pozicije s kojih je mnogo lakše gol.

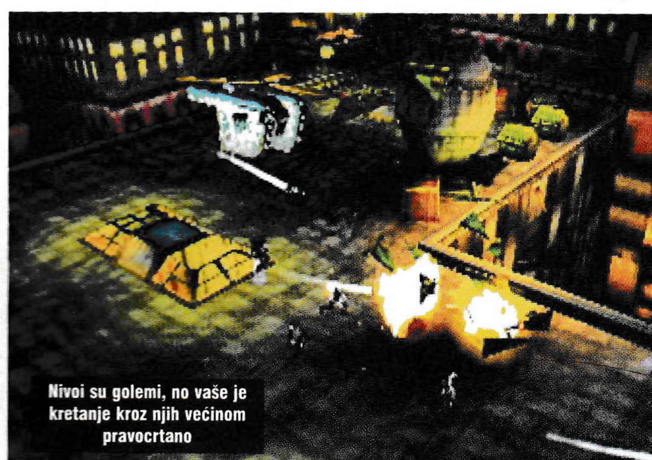
**"Iako se moglo i više, FIFA 99 neć razočarati nijednog ljubitelja EA Sportsovog FIFA serijala"**

**U FIFU 99 su, osim europskih nogometnih klubova, prvi put ubačeni i američki!**

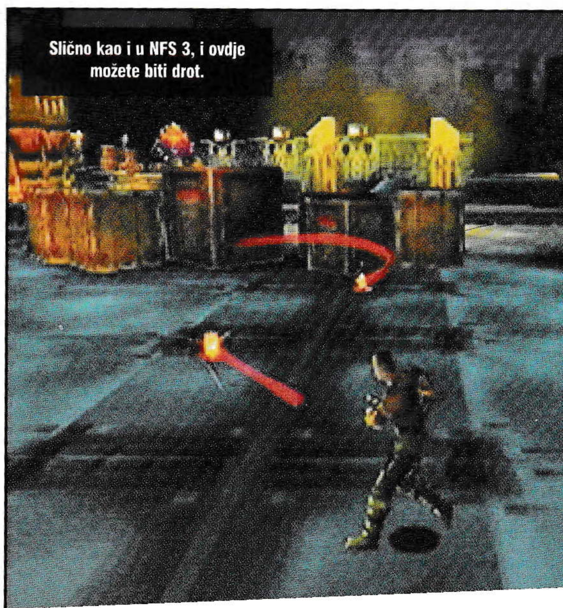
Uz još neke sitnije izmjene u e igre, ovo su otprilike sv bitna poboljšanja u n *FIFI*. Iako *EA Sports* želi uvoditi nikakv drastične novitete promjene, mišlje smo da se ipak m više. Čini nam se momci zbog golem broja najavljenih konkurentskih nogome naslova jednostavno željeli izdati još jednu *FIFU* ove godine bi zadržali postojeće kupce, što ć vjerojatno i uspjeti jer *FIFA 99* do taman toliko novina da ne požali utrošenog novca


Moćnih oružja neće nedostajati...

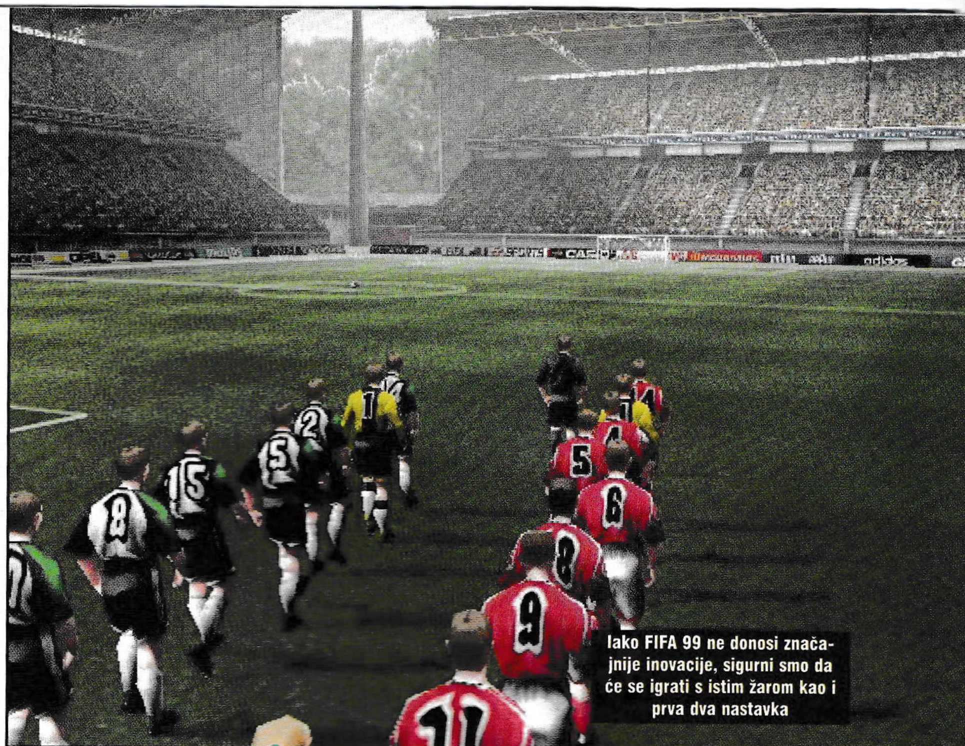

...a bogme ni neizbježnih svjetolsnih efekata


Nivoi su golemi, no vaše je kretanje kroz njih većinom pravocrtano


Da, to je on! Glavom, bradom i bez kose - Bruce Willis!


Slično kao i u NFS 3, i ovdje možete biti drot.

Nije li ovo pljunuti Šimić? Dečka, izgleda, vole i u EA Sportsu.



Iako FIFA 99 ne donosi značajnije inovacije, sigurni smo da će se igrati s istim žarom kao i prva dva nastavka

Grafika je ispolirana i poboljšana - pogledajte samo poluprozirna stakla na tribinama.


Svađe su u FIFI još uvijek animacije koje pasivno gledate. Jedva čekamo trenutak kada ćemo moći nekoga i odalamiti

Ovaj tip više neće moći imati potomke.

# APOCALYPSE

## Marljivi Activision izbacuje još jednu arkadu u kojoj je, vjerovali ili ne, glavni lik Bruce Willis!

PlayStation ONLY

NAJAVLJUJE **Berislav Jozić**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Neversoft Entertainment |
| IZDAVAČ | Activision |
| PLATFORME | PSX |
| IZLAZI | Studeni/prosinac |

**PRIJE nekoliko mjeseci Activision je najavio svoju superpucačinu u kojoj će igrač imati prijatelja koji će mu pomagati tijekom igre. Prijatelj je trebao biti ni više ni manje nego Bruce Willis sniman u najrazličitijim pozama i potom motion-capture tehnikom ubačen u igru. Na kraju je koncept ipak promijenjen, sada ste vi u ulozi Brucea (koji se za potrebe priče zove Trey Kincaide) i sve neprijatelje dočekujete sami i bez ikakve pomoći. Do promjene je došlo nakon dugotrajnog i detaljnog anketiranja igrača različite dobi koji su složno izjavili - hoću biti Bruce! i Activision se pokorio.**

U svijetu budućnosti, mračni je Svećenik okupio 4 jahača Apokalipse (za one koji ne znaju, to su Kuga, Glad, Rat i Smrt) naredivši im neka unište svijet. Tko će ih spriječiti - zna se (bez političkih primisli, molim lijepo)! Naš heroj se, pucajući neprekidno iz različitih oružja velike razorne moći, probija kroz 10-ak nivoa uništavajući hrpetinu demona, kao i glavne zlikovce, da bi se na kraju susreo s... E, pa ne ću vam baš sve reći.

Pogled na igru je iz poluptičje perspektive, kamera je prilično dobro postavljena i rotira oko glavnog lika, tako da uvijek imate dobar nadzor nad okolišem a njega uistinu vrijedi pogledati jer Apocalypse spada u treću generaciju PSX igara, što znači da je vizualni dojam na vrlo visokoj razini. Jedino izgled glavnog lika pomalo "šteka", čini se da tijelo koje trči ne pripada Bruceu, iako je glava sasvim sigurno njegova. Ostali likovi su mutirani ljudi ili čudovišta iz pakla,



tako da još jedan mutant ne upada u oči pa bio to i glavni lik. Zvučni dio obiluje eksplozijama i krikovima umirućih neprijatelja, a tu su i Bruceovi digitalizirani uzvici iz njegovih ranijih filmova (meni je posebno drag "*Can we be friends? Nooooo we can't!*" - dok ubijate nekog jadnička na posebno neugodan način). Glazbenu podlogu predstavlja novi singl "*Control*" alternativne rock zvijezde *Poe*. Ova "zvijezda" i sama sudjeluje u igri kao *Kuga* te se zajedno s *Bruceom* pojavljuje u više od **10** minuta FMV prizora na početku i na kraju igre te u manjim isječcima između nivoa.

Apocalypse je u punom smislu riječi akcijska igra - cijelo vrijeme jurite, preskačete prepreke i uništavate sve na putu. Neprijatelji su opasni, a još su opasnije zamke poput ponora ili rupa punih kiseline u kojima bez milosti gubite živote. Čini se da Activision opet ima hit za sve vlasnike Sonyjeve sive igračkice.

# STAR WARS: X-WING ALLIANCE

EKSKLUZIVNO

## LucasArts je konačno napravio Star Wars igru u kojoj vozite Millenium Falcona!

NAJAVLJUJE **Kristijan Žibreg**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Totally Games / Lucas Arts |
| IZDAVAČ | Lucas Arts |
| PLATFORME | PC |
| IZLAZI | Prvi kvartal 1999. |

**OTKAD je LucasArts izdao svoj posljednji flop u obliku *X-Wing vs. Tie Fightera* koji daje prednost Internet multiplayer igri, ljubitelji svega što potpisuje *LucasArts* su s nelagodom očekivali sljedeći izdanak Star Wars serijala. Neizvjesnosti je došao kraj jer su Lucasovci konačno javnosti predočili prve slike iz X-Wing: Alliancea, a bude li i igra upola dobra kao one, nemamo se čega bojati.**

*X-Wing Alliance* ima dvije paralelne priče: glavni scenarij govori o očajničkom otporu *Pobunjenika* nakon teškog poraza u bitci za *Hoth*, a druga se vrti oko dvaju suparničkih obitelji koje žele iskoristiti ovaj sukob da bi ostvarile primat u međuzvjezdanoj trgovini (zna se tko najviše profitira u ratu). Naravno, igrač na početku bira obitelj za koju će se boriti Čini se da su *Lucasovci* shvatili lekciju iz nesretnog *X-Wing vs. Tie Fightera* pa tako u *Allianceu* postoji svega **5** multiplayer misija i čak **50**-ak single player, razasutih po **4** sektora između kojih putujete bez problema jer je sada hiperpogon standardni dio opreme vaše letjelice. Programeri su vam velikodušno dali na raspolaganje sve letjelice koje ste vozili u prijašnjim *Star Wars* igrama i neke koje ste dosad samo priželjkivali, poput *Z-95*, korelijanskog transportnog broda te *Millenium Falcona*. Da, dobro ste pročitali: sad možete sjesti za kokpit moćnog *Millenium Falcona*, raspaliti njegovim četverostrukim laserskim topovima proživljavajući psihičke orgazme. Kome to nije dosta, postoji poseban mod *"Secret Weapons of the Empire"* koji vam daje ekskluzivnu (izraz koji novinari vole rabiti) priliku da iskušate *Imperijine* eksperimentalne letjelice! Nemate li iskustva s ovakvim igrama, svoje ćete letačke vještine morati uvježbati na vojnom poligonu gdje se igrač kroz nekoliko borbenih tutorial misija uči osnovama svemirske borbe. Čak i ako ste lokalni faker za space combat simulacije, nećete moći sjesti za kokpit pobunjeničkih bombardera i lovaca ne pokažete li se u dvije kvalifikacijske misije.

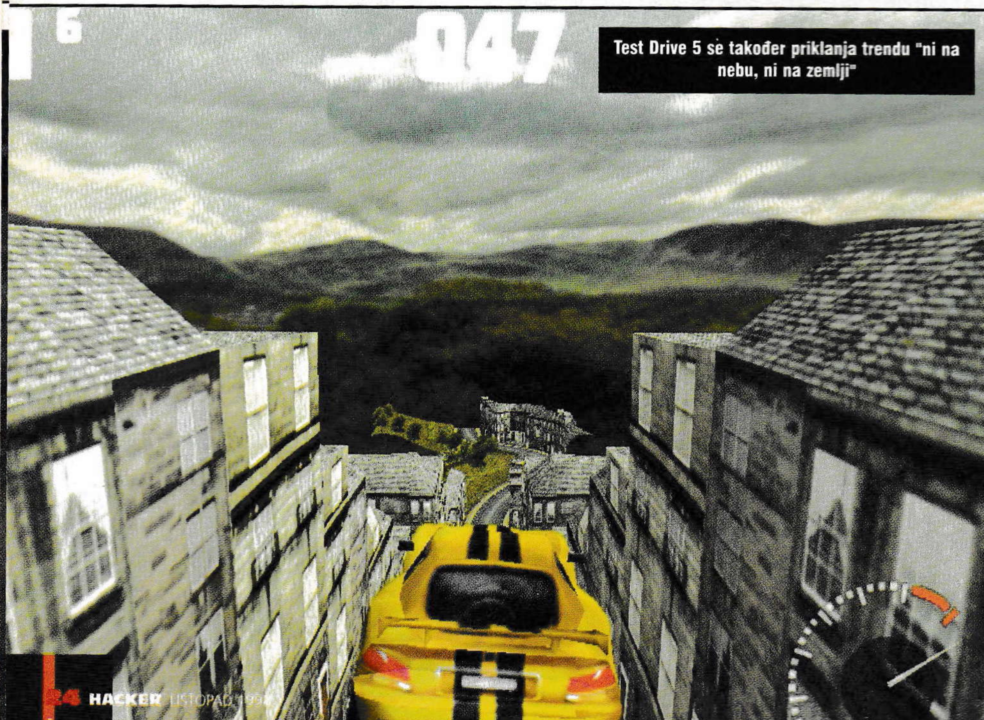
Tehnička izvedba koju zajednički potpisuju programeri *LucasArtsa* i *Totally Gamesa* (potonji su za *LucasArts* raz *X-Wing* i *Tie Fighter*, a otprije su van poznati po naslovima *Secret Weapo of Luftwaffe, Their Finest Hour: The Battle of Britain* te *Battlehawks 1942* za svaku pohvalu: grafika je izveden raskošnom i maksimalno jasnom 3D okružju s podrškom za sve 3D ubrzivače preko *Direct3D* sučelja (igra rac bez 3D ubrzivača, samo je pitanje koliko dobro), 3D hangarom i virtualnim kokpitom koji se može rotirati u **360** stupnjeva te podrškom za pedale *force feedback* kontrolere (već vidim kako *Dariu Rakovcu* cure sline). Multiplayer je podržan preko modem serijskog kabla (2 igrača), LAN-a (8 igrača) i Interneta (4 igrača).

> **"Igrači će brzo zavoljeti tehnička poboljšanja, igrivost i razrađenu priču koja ovu igi čini najboljim izdankom X-Wing serijala"**
> *LARRY HOLLA*
> **Glavni dizajner, Totally Gar**

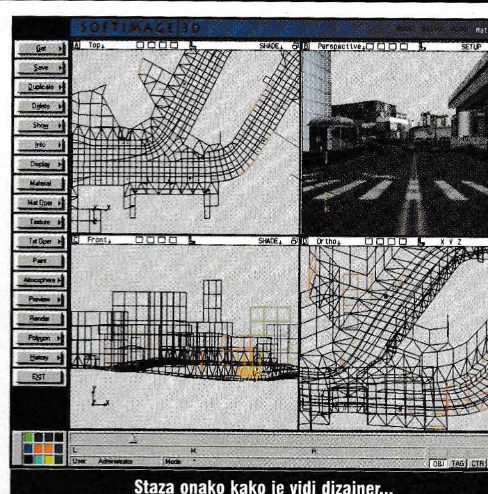


Slično kao i u NFS 3, i ovdje možete biti drot.

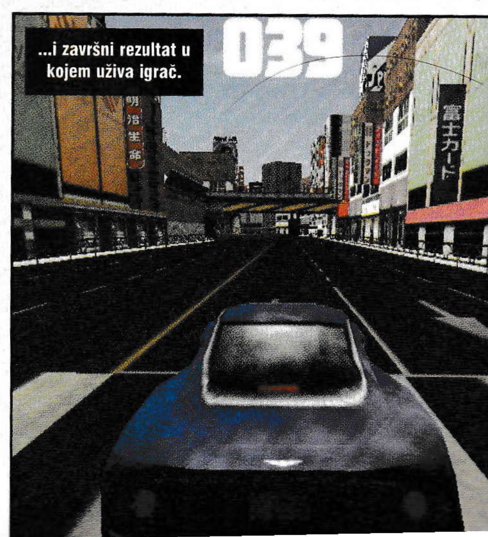

Odlično su odsimulirani amortizeri na svakom kotaču.



Test Drive 5 se također priklanja trendu "ni na nebu, ni na zemlji"



Staza onako kako je vidi dizajner...



...i završni rezultat u kojem uživa igrač.



X-Wing Alliance: igra s dosad najboljom 3D grafikom iz LucasArtsa.



Borbe protiv ogromnih svemirskih krstarica su sada već zaštitni znak space simulacija.



Sad je čak i hangar izveden u 3D grafici.



Konačno možete sjesti za kokpit čuvenog Millenium Falcona



Razina grafičkih detalja je uistinu nevjerojatna.

# TEST DRIVE 5

## Ponovno su 70-te i cestama grme pretjerano ispolirane mrcine bez katalizatora

NAJAVLJUJE **Kristijan Žibreg**

| INFO | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Accolade / The Pitbull Syndicate |
| IZDAVAČ | Electronic Arts |
| PLATFORME | PC, PSX |
| IZLAZI | Krajem studenog |

**KADA se neka igra proda u više od tri milijuna primjeraka, kao što je to slučaj s prva četiri nastavka Test Drivea, pitanje je vremena kad će se pojaviti sljedeći nastavak; sve dok ljudima čitava stvar toliko ne dosadi da je jednostavno prestanu kupovati. Srećom, čini se da Test Drive može još mnogo toga pokazati te najnoviji nastavak nije sigurno i posljednji kojeg ćemo igrati.**

Za razliku od NFS-a, koji je imao svojih uspona i padova te evoluirao od "*simulacije*" do arkadne simulacije, igrači u slučaju TD-a uvijek znaju što kupuju: zabavnu simulaciju američkih automobila iz 70-ih koji su bili zaštitni znak *Raya Luce* i serije *Krimi priče*. Iako je izdavač ovih dvaju najpoznatijih automobilskih serijala sveprisutno ime koje ćemo nastojati izbjeći u ovom tekstu, TD je oduvijek bio i ostao zaštitni znak *Accoladea* - kompanije čiji su suvlasnici *Electronic Arts* (eto, ipak sam ih spomenuo), *Cornerstone* i *Time Warner*. Kako je TD 3 ipak imao previsoke hardverske zahtjeve za svoje vrijeme, *Accolade* je razvoj četvrtog nastavka povjerio programerskoj skupini *The Pitbull Syndicate*.

**850 000** prodanih primjeraka TD-a 4 bilo je dovoljnim jamstvom *Accoladeu* da razvoj Petice povjeri spomenutom timu koji već razvija *Big Air* za PSX. Zahvaljujući 3D karticama, TD 5 grafički izgleda jednako dobro (ako ne i bolje) kao NFS 3. Posebna je pozornost posvećena PSX-u na kojem igra prede u **640x480** pri nevjerojatnih **30** FPS-a! Za TD 5 je razvijen novi grafički engine koji je u stanju iscrtavati daleke horizonte, ogromne zgrade i mostove te refleksije na kromiranoj oplati vašeg automobila (isti efekt kao i u NFS 3). Voziti možete i po noći, a potvrđeno je da ćete moći sjesti za upravljače policijskih vozila ganjajući napuhane pubertetlije koji misle da je cesta njihova. *The Pitbull Syndicate* je odlučio reći *zbogom* jednosmjernim kružnim stazama, svaka od njih **17** u TD 5 ima prečice, sporedne puteljke i raskršća, što će u konačnici dodati ulje na vatru ionako već vrućem proizvodu. Glede multiplayera, 6 vlasnika PC-a može igrati ušestero preko modema, LAN-a i Interneta, dok je split-screen dostupan, nažalost, samo na PSX-u. I kao da nije dovoljno što je broj staza trostruko veći nego u TD 4, i broj licenciranih automobila je **udvostručen** pa tako osim **14** otprije poznatih mrcina imate **14** novih ljepotana od kojih izdvajamo *Ford Mustang, Aston Martin Vantage, Jaguar XKR, Chevrolet Camaro, Pontiac GTO, Dodge Chargeri*. No, priča se da to nije sve - postoji i dodatnih **12** friziranih bonus vozila, čime dolazimo do konačne brojke od **40** raspoloživih automobila! Osim auta, dečki su licencirali i **10** soundtrackova što ih potpisuju bendovi *KMFDM, Gravity Kills, Pitchshifter, Fear Factory* i *Junkie XL*. I na kraju, moramo napomenuti da su naše osobne impresije s posebne prezentacije za novinare koju je u Londonu neovisno od ECTS-a organizirao *EA* maksimalno pozitivne te nimalo ne sumnjamo da će ovo biti najrazrađeniji i najbolji *Test Drive* do sada.

> **"Test Drive serijal je oduvijek pretpostavljao moćne mašine 70-ih današnjim superbrzim sportskim automobilima"**
> ***Slade Anderson***
> **Producent**



"Nemojte

# TOMB RAIDER 3



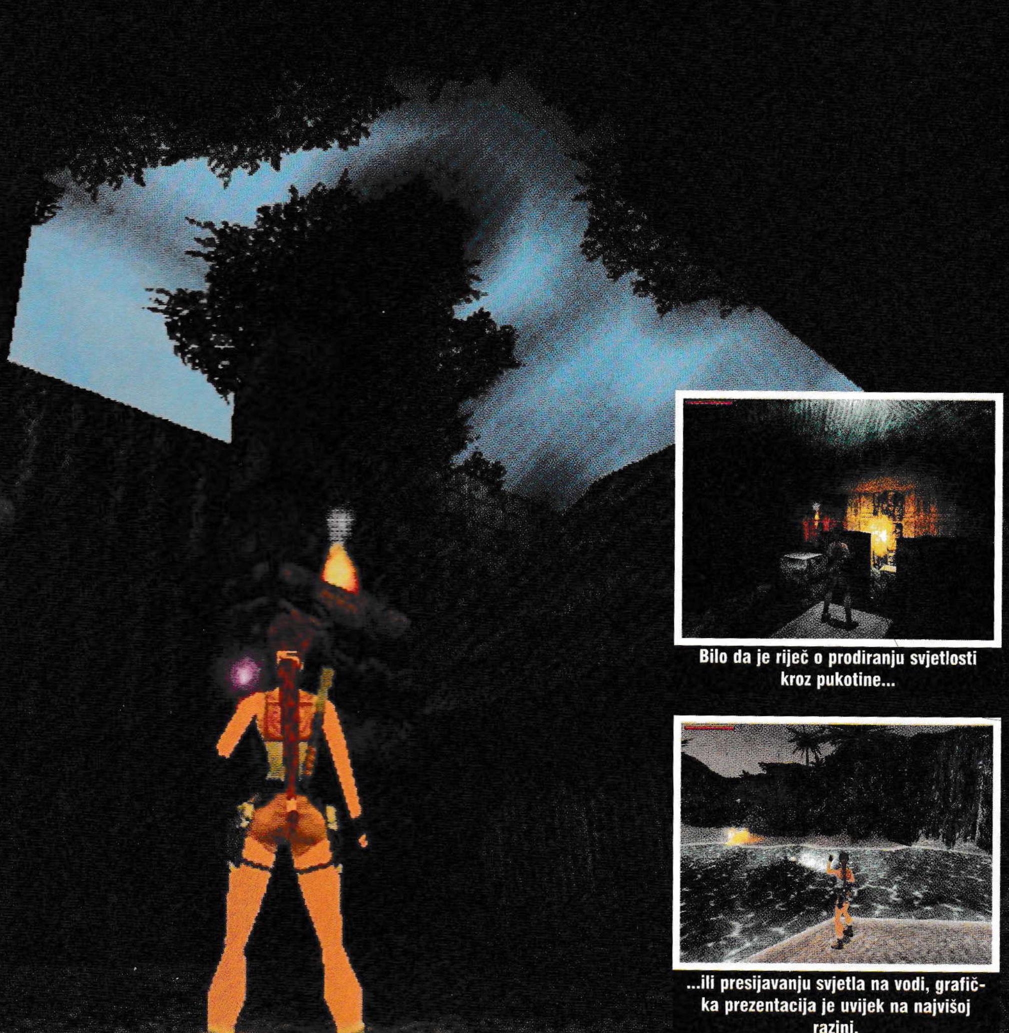
Lara Croft se vraća obdarenija nego ikad! Svaka uvodna rečenica za novi Tomb Raider jednostavno mora početi ovakvom neukusnom izjavom.



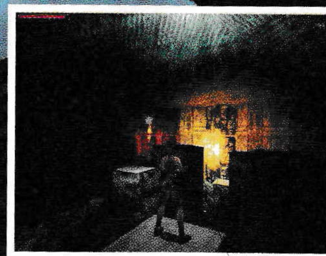
Malo tipičnih zamki a la Indiana Jones



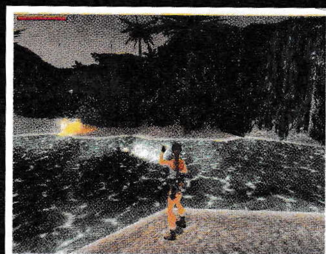
Pogledajte samo efekt zraka svjetlosti koji se probijaju kroz prozorska stakla - šokantno, zar ne?



Najučljivija novost u Tomb Raideru 3 su izvrsni efekti raznobojnih osvjetljenja.



Bilo da je riječ o prodiranju svjetlosti kroz pukotine...



...ili presijavanju svjetla na vodi, grafička prezentacija je uvijek na najvišoj razini.

NAJAVLJUJE **Kristijan Žibreg**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Core Design |
| IZDAVAČ | Eidos |
| IZLAZI | Božić 98 |
| PLATFORME | PC, PSX |

**OH** ***ne opet, dosta više s tom Larom,*** **povikat će tabor kojem se izvjesna *Lara* već popela na vrh glave, dok će njemu dijametralno suprotna grupacija igrača likovati nad još jednom inkarnacijom jedne-i-jedine digitalne ljepotice nadajući se da će *Eidos* u najnovijem nastavku konačno pokazati *Larinu* guzu. Bilo kako bilo, *Eidos* neće razočarati ljubitelje *Lara* fenomena jer Božić će biti u znaku *Tomb Raidera* za PC i PSX te *Lare Croft* na stranicama svih "*lifestyle*" časopisa (to su oni koji pišu o svemu što je "*in*"). I bez brige - u trećem dijelu virtualna kamera pokazuje Laru iz rakursa kojeg se ne bi posramjele ni poznate "*cure iz kulture*" proslavljene u zapaženijim pornoostvarenjima.**

Priča *Trojke* počinje poslovično odličnim renderiranim uvodom koji prikazuje mornare gdje istražuju veliku rupčagu što ju je načinio golemi meteor zabivši se u zemlju. Na mjestu udara odvažni istraživači pronađu četiri čarobna artefakta, čime probude moćnu silu kojoj uspijeva pobjeći samo jedan sretnik iz čitave ekspedicije. Potom priča skače u sadašnjost, točnije u postrojenja tvrtke koja traži nepoznati metal koji je zasad pronađen tek u tragovima u kamenju i ledu, a ima sposobnost mijenjanja strukture gena za fizički izgled organizama. Bušeći led sve dublje i dublje, tvrtka nailazi na smrznuti leš mornara s nadgrobnim spomenikom na kojem je uklesano ime broda te ubrzo moćnici poduzeća uz pomoć starih

# e joliko pokrivati, skratite joj hlačice!"

*Jeremy Smith, Managing Director Core Designea*, daje upute dizajnerskom timu koji je zamislio i kreirao izgled Lare za TR 3.

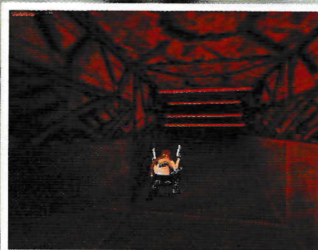
**"Radeći na Tombu 3, mnogo smo vremena provodili na Internetu razgovarajući s igračima čije su kritike bile prioritet kod dizajniranja novog nastavka"**
*Richard Morton*
**Glavni dizajner nivoa**

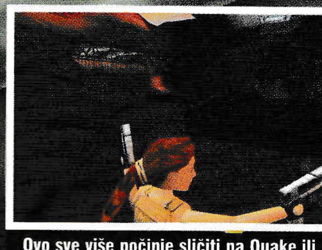
zapisa rekonstruiraju čitavu priču o kamenju koje ima moć. U međuvremenu, Lara u Indiji traži jedan od 4 artefakta (treba li spomenuti da će joj glavni neprijatelji biti plaćenici što ih je tvrtka unajmila da se domogne sva 4 kamena), i od tog trenutka počinje vaša avantura.

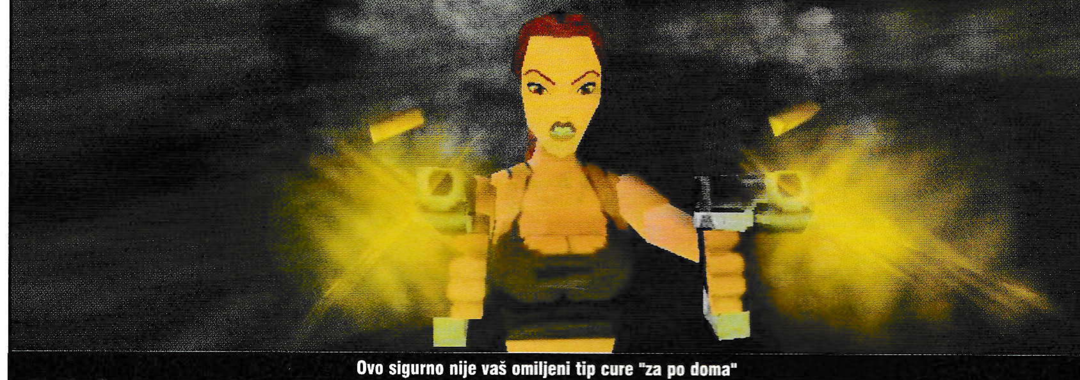
## OPASNIJA OD DR. JONESA

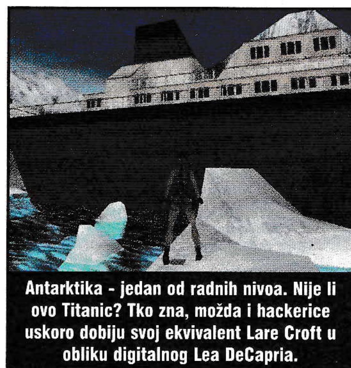
Igra je javnosti prvi put uživo predstavljena na *E3* sajmu u *Atlanti*, a u međuvremenu je redakcija Hackera, uz velike muke, dobila veliki hrvatski ekskluzivitet: igrivu radnu verziju *Tomb Raidera 3*. Znamo da bi mnogi čitatelji dali lijevu nogu da se mogu dočepati ovog CD-a, no morat će pričekati dok *Eidos* da znak časopisima da smiju objaviti demo na svojim CD-ima. Da, znamo, proklinjete sve nas koji radimo u *Hackeru* i svakodnevno pregledavamo radne verzije vrućih naslova što nam ih šalju naši strani partneri (usput, ovih dana očekujemo i prvu *build* verziju *Tiberian Suna*). Sad kad sam ispunio službeni paragraf hvalospjevima, red bi bio da krenem u akciju! Za *TR 3* je napisan potpuno novi grafički engine samo da bi ga se moglo obogatiti mogućnostima i optimizirati. *Glavna novost u grafici su multikolorni lightning efekti koji nivoima daju poseban ugođaj i nadrealističnost. Detalji poput otisaka Larinih stopala u snijegu, prašine koja se podiže s tla prilikom trčanja, efekata kiše, snijega, vjetra, magle i tame su stvari koje naš engine podržava bez problema. Isto tako, u stanju smo prekrasno odsimulirati vodu, valove, zrake svjetlosti, vatru te razne vrste refleksija,* hvali se jedan od programera koji je posebno ponosan na fantastičnu *Dual Shock* podršku i novu, finiju, razlučivost grafike u PSX verziji: **512x240**. No, najbitnija stvar u svakoj igri je igrivost, a čini se da *TR 3* ni tu neće podbaciti. Omjer rješavanja zagonetki i same akcije je podjednak, a krvarenje je pojačano - jer tako zahtijeva mladež. Krv posebno dolazi do izražaja u jednom nivou gdje voda brzo postane crvena pokuša li *Lara* preplivati bazen pun pirana! Zagonetke su umjereno teške i traže komunikaciju s ostalim likovima: tipični primjer je *South Pacific* nivo u kojem *Lara* mora nekako prijeći živo blato skakućući po nesigurnim kamenčićima - igrač može otkriti pravu kombinaciju metodom pokušaja i pogreške (što zna biti frustrirajuće) ili se domoći karte što je nosi jedan od likova.


Sva sreća da kamera i dalje pokazuje najbolje poglede na Laru


Bez novih se pokreta neke prepreke jednostavno ne mogu prijeći


Ovo sve više počinje sličiti na Quake ili Unreal. Što je sljedeće - TR 4 s Unreal engineom?


Ovo sigurno nije vaš omiljeni tip cure "za po doma"

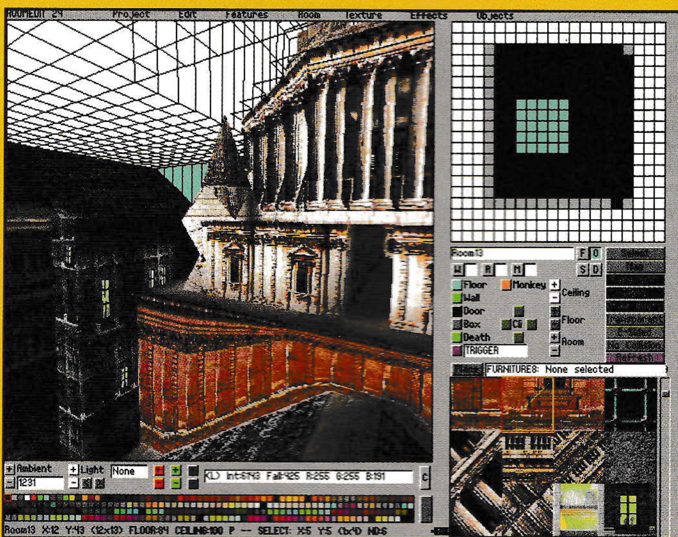

Antarktika - jedan od radnih nivoa. Nije li ovo Titanic? Tko zna, možda i hackerice uskoro dobiju svoj ekvivalent Lare Croft u obliku digitalnog Lea DeCapria.

## KAD ĆE TAJ BOŽIĆ

Za novu sezonu *Lara* je dobila i novu obleku, cat suit za bijeg iz *Londona*, hlače za snježni nivo, te nekoliko novih poteza - sada može visiti sa stropa, izvesti ubod nožem i baciti se na zemlju. Potonje je vrlo korisno kad se gdica *Croft* nađe ispred vratiju koja se brzo zatvaraju - tada je jedino zalet i bacanje ispod vratiju u stilu *Indiane Jonesa* (od kojeg su, uzgred budi rečeno, u *Core Designeu* preuzeli sumnjivo mnogo elemenata) u posljednji čas može spasiti. U takvim vremenski kritičnim situacijama obično trčanje ne pomaže, stoga je predsavljen i novi *burst* mod trčanja. *Burst mod daje Lari na ograničeno vrijeme dvostruko veću brzinu. Kad se istroši vremenski indikator, igrač mora stati i čekati da se ponovno (dosta sporije) napuni*, otkriva nam *R. Morton*, dizajner nivoa za *TR 3*. Kad se sve to pomiješa s raskošnim nivoima i radnjom koja više nije linearna nego igraču daje slobodu odlučivanja o sljedećem nivou koji će zaigrati, čini se da *Core* i *Edios* neće napraviti grešku u koracima ni u trećem nastavku avantura najpopularnije digitalne cure. Imajući na umu ove činjenice, priželjkujemo da Božić dođe što prije, a u međuvremenu čitajte i dalje naš list jer u sljedećem broju donosimo nove slike i novosti za *Tomb Raider 3*.

## NOVI EDITOR NIVOA

Jedan od programerskih noviteta je i sasvim novi editor nivoa za Tomb Raider. Dok je u prva dva nastavka bio prilično ograničenih mogućnosti (primjerice, pod se sastojao od jednostavnih kockastih blokova koji su se mogli samo spustiti ili podići da bi se stvorio utisak neravnog terena), programeri TR-a 3 su u novi editor ubacili mnoge napredne mogućnosti zahvaljujući grafičkom engineu koji je sada napredniji i fleksibilniji. Ponajprije zahvaljujući sustavu trokuta na kojem počivaju svi objekti u TR-u 3, sada je pozadina življa i bogatija detaljima, a teren realniji. Kao što kaže Richard Morton, šef dizajna za TR 3, sada drva izgledaju vrlo realno jer se pomoću trokuta može lijepo dočarati korijenje i grane, a pećine su kompleksnije i nepravilnije. Isto tako, sam proces izrade nivoa je neusporedivo brži jer ste u prijašnem editoru morali ručno smještati pojedine blokove od kojih se sastoji veći objekt (npr. cigle koje čine zid), a sada je dovoljno odvući na mapu gotove kompleksne objekte. To u konačnici znači da naši dizajneri mogu više vremena posvetiti samom dizajniranju i uljepšavanju nivoa i da će uspjeti završiti sve nivoe do Božića.



"Posebno smo ponosni na nivo koji se događa u Londonu gdje imamo poznatu katedralu Svetog Paula i staru napuštenu stanicu podzemne željeznice s krovom koji se urušava."

## TOMB RAIDER 3 ĆE VAS NATJERATI DA SE PONOVNO ZALJUBITE JER:

- Grafika je nevjerojatno detaljna i uvjerljiva, a nivoi kompleksni jer je odnos zagonetki i akcije 50:50.
- Ipak je to još uvijek jedna i jedina Lara Croft

Nekoliko odgoda te promje

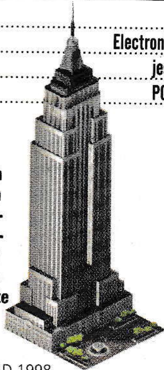
# SIM CITY 3000

Maxis se konačno sam sa sobom dogovorio oko grafičkog enginea za SC 3K...

NAJAVLJUJE **Damir Đurović**

**INFO**

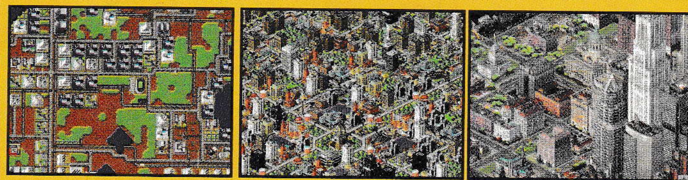
| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Maxis |
| IZDAVAČ | Electronic Arts |
| IZLAZI | jesen 98 |
| PLATFORME | PC, MAC |



Osim općenito izvrsno dizaniranih građevina, tijekom igre moći ćete vidjeti i one karakteristične za pojedini grad poput zgrade UN-a i Empire State Buildinga.

**JUČER, DANAS, SUTRA**

Koliko je novi Sim City napredovao u usporedbi sa svojim davnim pretkom najbolje pokazuju ove slike. Nije to još jedan dokaz o ubrzanom, a možda i malo prebrzom, razvoju računalne tehnologije? Tko zna, možda ćemo već u Sim Cityju 4000 stvarati grad u kompletnom virtual reality okružju muku mučeći sa svim dnevnim napetostima i poteškoćama jednog gradonačelnika.



**BROJNE** su nas tvrtke tijekom posljednjih desetak godina, koliko otprilike i postoji industrija računalne zabave, zaprepaštavale svojim idejama i originalnošću svojih proizvoda, poglavito početkom devedestih kad je mnogo stvari o računalnim igrama kakve danas poznajemo tek trebalo otkriti. Negdje u to vrijeme pojavila se mala tvrtka Maxis stupivši na svjetsku pozornicu velikim, sada već legendarnim, Sim Cityjem.

## ...grafičkog enginea su, srećom, urodili plodom...

Iako se odustalo od prve, tehnički strašno zahtjevne verzije Sim Cityja 3000 koja vam je nudila totalnu slobodu zumiranja kamera čak do takvih detalja da ste mogli promatrati jednu od lokalnih kućanica kako se vraća iz kupnje, ni nova verzija grafičkog enginea, iako vizualno značajno promijenjena, nimalo vas neće razočarati. Kao mali nadomjestak za izgubljeno u prijašnjoj verziji bit će opcija zumiranja; zahvaljujući njoj, i u novoj verziji moći ćete brižno pratiti dnevne pojave poput velikih gužvi na loše izgrađenim cestama, ili tek šetnje nekog vašeg stanovnika.

Nekoliko godina poslije, igre su grafički ubrzano napredovale, a Sim City je zbog tog nedostatka polako počeo odumirati gubeći se u mraku desetaka novih, no danas već zaboravljenih proizvoda. Tada je Maxis odlučio oživiti svoj klasik, obući ga u sasvim novo ruho podarivši mu, za ondašnja mjerila, savršenu grafiku te niz novih opcija i zanimljivosti koje su ponovno podigle zanimanje za nj, nastao je Sim City 2000. Razvoj računalne zabave išao je dalje, ovaj put u smjeru prekrasne 3D ubrzane grafike koja je odmah povećala i cijenu uživanja u vrhunskim naslovima koji rabe najnovije standarde. Maxis je, želeći pratititi trendove, početkom prošle godine započeo razvoj trećeg nastavka - Sim City 3000. Ljudi iz Maxisa osmislili su za tu priliku state of the art 3D grafički engine koji se na kraju, nažalost, pokazao prejakim za današnje strojeve te ga standardni hardver naših današnjih računala ne bi mogao dovoljno dobro prožvakati. Bez obzira što je nakon toga razvoj novog Sim Citya izgledao nemoguć, stvari su ipak počele kretati nabolje - pronađen je zamjenski, vizualno također privlačan engine koji, nažalost, nije bio napravljen u realnom 3D okružju nego je rabljen izometrijski pogled, vrlo sličan onom iz Sim Citya 2000 samo daleko napredniji i kvalitetniji. Nekih prednosti ima i u novom engineu; naime, sve građevine su prerenderirane, što ih čini vrlo detaljnima i oživljava prostor u kojem su smještene, no ubrzava grafičke procese, tako da igra ne bi smjela zahtijevati neko izrazito jako računalo: Pentium 166 sa 32MB RAM-a trebao bi zadovoljiti minimalne uvijete. Srećom po obožavatelje Sim Cityja, vizualna strana igre nije jedini element koji je poboljšan u ovom nastavku - i broj samih građevina kao i njihova funkcija je znatno povećan, što će igru učiniti još zamršenijom i bez novog micromenagmenta kojim možete kontrolirati svaki važniji aspekt tijekom razvoju vašeg grada. Tako sada borbe protiv požara, podivljalih kriminalca, nezaposlenosti i ostalih nedaća nisu jedini vaši problemi koje ćete pokušati riješiti - u Sim Cityju 3000 ćete rješavati probleme odlaganja sve većih i većih količina smeća koje vrlo brzo mogu ugroziti kvalitetu života u vašem gradu, neprestano brinuti o prometnoj gužvi, što može poslati prava noćna mora. Bilo kako bilo, bez obzira na promjene prilikom vizualnog dizajniranja, igra Sim City 3000 izgledat će zapanjujuće te je ne smijete propustiti. Uostalom, niste li barem jednom u životu poželjeli postati gradonačelnikom milijunskog grada kakav je New York? Ovaj će vam Maxisov naslov upravo tu želju ostvariti a da pritom nećete morati napustiti ugodnost vlastite sobe. Nije li život lijep?

### Sim City 3000 konstantno postavlja nove izazove pred igrača, što ga čini puno igrivijim od prethodnih nastavaka.



### PROGRAMERI & GRADONAČELNICI



Kako bi igru učinili što vjerodostojnijom, producentica Lucy Bradshaw i direktor Jim Gasperini sastali su se s bivšim gradonačelnikom New Yorka Edom Kochom porazgovaravši o nekim pojedinostima vezanim uz njegov bivši posao te mu prezentirali i trenutačnu verziju Sim Cityja 3000 kojom je Koch bio zadovoljan no, dakako, imao je i par primjedaba -nagovorio ih je da promjene neke nerealne detalje.



### ZBOG SIM CITYA ĆETE POŽELJETI BITI GRADONAČELNIK JER...

- igra ima usavršen AI koji joj produljuje igrivost
- donosi nove ideje zbog kojih je igra izazovnija za igrače
- je teško odoljeti ovom slatkišu za oči koji plijeni svojom grafikom

## jerafičkog enginea su, srećom, urodili plodom...

Iako se odustalo od prve, tehnički strašno zahtjevne verzije Sim Cityja 3000 koja vam je nudila totalnu slobodu zumiranja kamera čak do takvih detalja da ste mogli promatrati jednu od lokalnih kućanica kako se vraća iz kupnje, ni nova verzija grafičkog enginea, iako vizualno značajno promijenjena, nimalo vas neće razočarati. Kao mali nadomjestak za izgubljeno u prijašnjoj verziji bit će opcija zumiranja; zahvaljujući njoj, i u novoj verziji moći ćete brižno pratiti dnevne pojave poput velikih gužvi na loše izgrađenim cestama, ili tek šetnje nekog vašeg stanovnika.

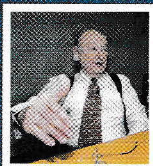
## Sim City 3000 konstantno postavlja nove izazove pred igrača, što ga čini puno igrivijim od prethodnih nastavaka.

Nekoliko godina poslije, igre su grafički ubrzano napredovale, a Sim City je zbog tog nedostatka polako počeo odumirati gubeći se u mraku desetaka novih, no danas već zaboravljenih proizvoda. Tada je Maxis odlučio oživiti svoj klasik, obući ga u sasvim novo ruho podarivši mu, za ondašnja mjerila, savršenu grafiku te niz novih opcija i zanimljivosti koje su ponovno podigle zanimanje za nj, nastao je Sim City 2000. Razvoj računalne zabave išao je dalje, ovaj put u smjeru prekrasne 3D ubrzane grafike koja je odmah povećala i cijenu uživanja u vrhunskim naslovima koji rabe najnovije standarde. Maxis je, želeći pratititi trendove, početkom prošle godine započeo razvoj trećeg nastavka - Sim City 3000. Ljudi iz Maxisa osmislili su za tu priliku state of the art 3D grafički engine koji se na kraju, nažalost, pokazao prejakim za današnje strojeve te ga standardni hardver naših današnjih računala ne bi mogao dovoljno dobro prožvakati. Bez obzira što je nakon toga razvoj novog Sim Citya izgledao nemoguć, stvari su ipak počele kretati nabolje - pronađen je zamjenski, vizualno također privlačan engine koji, nažalost, nije bio napravljen u realnom 3D okružju nego je rabljen izometrijski pogled, vrlo sličan onom iz Sim Citya 2000 samo daleko napredniji i kvalitetniji. Nekih prednosti ima i u novom engineu; naime, sve građevine su prerenderirane, što ih čini vrlo detaljnima i oživljava prostor u kojem su smještene, no ubrzava grafičke procese, tako da igra ne bi smjela zahtijevati neko izrazito jako računalo: Pentium 166 sa 32MB RAM-a trebao bi zadovoljiti minimalne uvijete. Srećom po obožavatelje Sim Cityja, vizualna strana igre nije jedini element koji je poboljšan u ovom nastavku - i broj samih građevina kao i njihova funkcija je znatno povećan, što će igru učiniti još zamršenijom i bez novog micromenagmenta kojim možete kontrolirati svaki važniji aspekt tijekom razvoju vašeg grada. Tako sada borbe protiv požara, podivljalih kriminalca, nezaposlenosti i ostalih nedaća nisu jedini vaši problemi koje ćete pokušati riješiti - u Sim Cityju 3000 ćete rješavati probleme odlaganja sve većih i većih količina smeća koje vrlo brzo mogu ugroziti kvalitetu života u vašem gradu, neprestano brinuti o prometnoj gužvi, što može poslati prava noćna mora. Bilo kako bilo, bez obzira na promjene prilikom vizualnog dizajniranja, igra Sim City 3000 izgledat će zapanjujuće te je ne smijete propustiti.



Uostalom, niste li barem jednom u životu poželjeli postati gradonačelnikom milijunskog grada kakav je New York? Ovaj će vam Maxisov naslov upravo tu želju ostvariti a da pritom nećete morati napustiti ugodnost vlastite sobe. Nije li život lijep?

### PROGRAMERI & GRADONAČELNICI



Kako bi igru učinili što vjerodostojnijom, producentica Lucy Bradshaw i direktor Jim Gasperini sastali su se s bivšim gradonačelnikom New Yorka Edom Kochom porazgovaravši o nekim pojedinostima vezanim uz njegov bivši posao te mu prezentirali i trenutačnu verziju Sim Cityja 3000 kojom je Koch bio zadovoljan no, dakako, imao je i par primjedaba -nagovorio ih je da promjene neke nerealne detalje.



### ZBOG SIM CITYA ĆETE POŽELJETI BITI GRADONAČELNIK JER...

- igra ima usavršen AI koji joj produljuje igrivost
- donosi nove ideje zbog kojih je igra izazovnija za igrače
- je teško odoljeti ovom slatkišu za oči koji plijeni svojom grafikom

# San svakog igrača ECTS '98

**Najveći europski sajam interaktivne zabave održao se i ove godine u Londonu i Hacker je bio ondje, a sve vas koji niste bili u mogućnosti odletjeti na tri dana ludila u Englesku pozivamo da posjetite najveći hrvatski sajam interaktivne zabave - InfoGamer**



Ovako je sve izgledalo kada je Sajam službeno završio.

Dobrodošli na ECTS, najveći europski sajam interaktivne zabave. Ovo je glavni ulaz za "obične smrtnike". Na drugoj strani je bio ulaz za novinare sa press akreditacijama koje su otvarale vrata zatvorenih seminara, prezentacija i razgovora s PR osobama.




Za one s najdubljim džepom bio je rezerviran...




...i najveći oglasni prostor na Sajmu

IZVJEŠTAVA **Kristijan Žibreg**

**ECTS** *(European Computer Trade Show)* **je najveći europski sajam interaktivne zabave koji se održava jednom godišnje u londonskom *Olympia Hallu*. Na happeningu koji je ove godine trajao od 6. do 8. rujna bilo je nazočno uredništvo Hackera u sastavu urednik i tehnički direktor. Iako je po značenju i veličini manji od glamuroznog *E3-a*, *ECTS* je najvažnije okupljalište europske industrije zabavnog softvera i hardvera te prigoda za produbljivanje poslovnih kontakata i razgovora, što smo mi i iskoristili.**

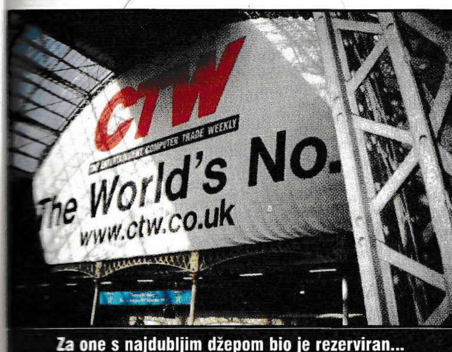
U ovom specijalnom izvješću nećete naći još jedan zbunjujući i dosadni kolaž gomile naslova (kao što se to dosad običavalo raditi na ovim prostorima) jer su većinom sve igre na ECTS-u bile prikazane na ovogodišnjem *E3-u* - ekskluzivne materijale sa *ECTS-a* smo iskoristili u rubrikama *Info* i *Najave* iz ovog broja). Umjesto toga, donosimo kraći osvrt na *PlayStation* i *Nintendo 64*, koji su dominirali Sajmom, te kolaž najupečatljivijih slika sa manifestacije, a ostatak zanimljivosti, koji se uglavnom svodi na poslovne razgovore i prikaz gomile noviteta za vas smo pregledali, filtrirali i predstavili u rubrici **NOVOSTI**. Hackerov odlazak na *ECTS* je bio vrlo plodonosan s obzirom da smo u izravnim kontaktima i razgovorima sa PR osobama iz tvrtki koje već godinama zabavljaju igrače diljem svijeta učvrstili ionako odlične kontakte, produbili suradnju i obogatili redakciju kilogramima press materijala. Usput, kao zanimljivost navodimo da su sa Sajma, a pogotovo sa zatvorenih press konferencija za koje je trebala osobna pozivnica, izostale kolege iz domaćeg tiska koje smo očekivali na manifestaciji kakva je ECTS. Ukratko, vrijedilo je otići i slažemo se sa porukom koja nas je dočekala zadnjeg dana sajma: *"Thank you for coming, see you next year"*.

# San svakog igrača ECTS '98

**Najveći europski sajam interaktivne zabave održao se i ove godine u Londonu i Hacker je bio ondje, a za vas koji niste bili u mogućnosti odletjeti na tri dana ludila u Englesku pozivamo da posjetite najveći hrvatski sajam interaktivne zabave - InfoGamer**

Ovako je sve izgledalo kada je Sajam službeno završio.

Dobrodošli na ECTS, najveći europski sajam interaktivne zabave. Ovo je glavni ulaz za "obične smrtnike". Na drugoj strani je bio ulaz za novinare sa press akreditacijama koje su otvarale vrata zatvorenih seminara, prezentacija i razgovora s PR osobama.




Za one s najdubljim džepom bio je rezerviran...

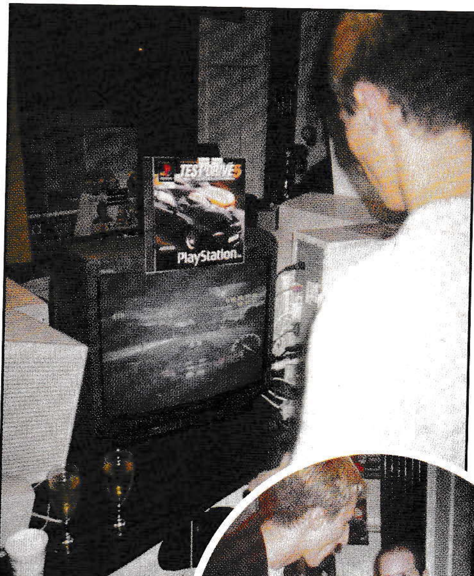



...i najveći oglasni prostor na Sajmu

IZVJEŠTAVA **Kristijan Žibreg**

**ECTS** *(European Computer Trade Show)* **je najveći europski sajam interaktivne zabave koji se održava jednom godišnje u londonskom *Olympia Hallu*. Na happeningu koji je ove godine trajao od 6. do 8. rujna bilo je nazočno uredništvo Hackera u sastavu urednik i tehnički direktor. Iako je po značenju i veličini manji od glamuroznog *E3-a*, *ECTS* je najvažnije okupljalište europske industrije zabavnog softvera i hardvera te prigoda za produbljivanje poslovnih kontakata i razgovora, što smo mi i iskoristili.**

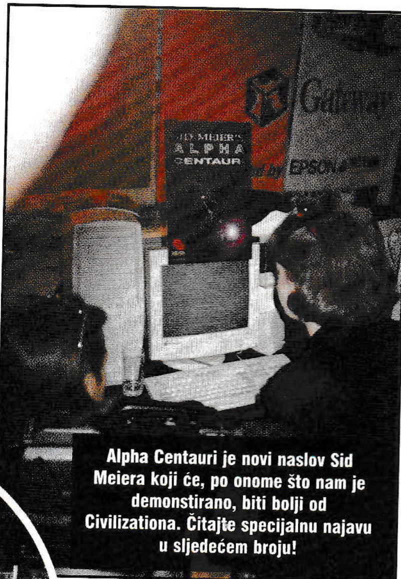
U ovom specijalnom izvješću nećete naći još jedan zbunjujući i dosadni kolaž gomile naslova (kao što se to dosad običavalo raditi na ovim prostorima) jer su većinom sve igre na ECTS-u bile prikazane na ovogodišnjem *E3-u* - ekskluzivne materijale sa *ECTS*-a smo iskoristili u rubrikama *Info* i *Najave* iz ovog broja). Umjesto toga, donosimo kraći osvrt na *PlayStation* i *Nintendo 64*, koji su dominirali Sajmom, te kolaž najupečatljivijih slika sa manifestacije, a ostatak zanimljivosti, koji se uglavnom svodi na poslovne razgovore i prikaz gomile noviteta za vas smo pregledali, filtrirali i predstavili u rubrici **NOVOSTI**. Hackerov odlazak na *ECTS* je bio vrlo plodonosan s obzirom da smo u izravnim kontaktima i razgovorima sa PR osobama iz tvrtki koje već godinama zabavljaju igrače diljem svijeta učvrstili ionako odlične kontakte, produbili suradnju i obogatili redakciju kilogramima press materijala. Usput, kao zanimljivost navodimo da su sa Sajma, a pogotovo sa zatvorenih press konferencija za koje je trebala osobna pozivnica, izostale kolege iz domaćeg tiska koje smo očekivali na manifestaciji kakva je ECTS. Ukratko, vrijedilo je otići i slažemo se sa porukom koja nas je dočekala zadnjeg dana sajma: *"Thank you for coming, see you next year"*.



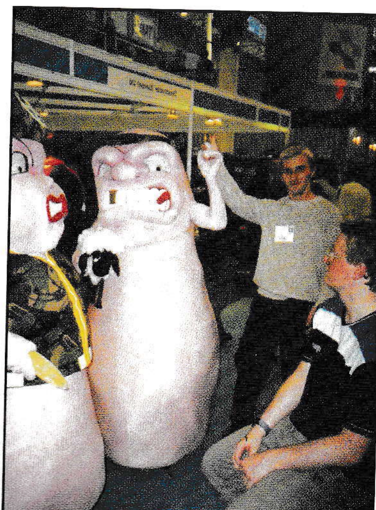



Malo smo odigrali radnu verziju Test Drivea 5 na PSX-u...

...a nakon toga smo uz pivicu popričali i s glavnim programerom - mlađi je od urednika, a gle što je već postigao.



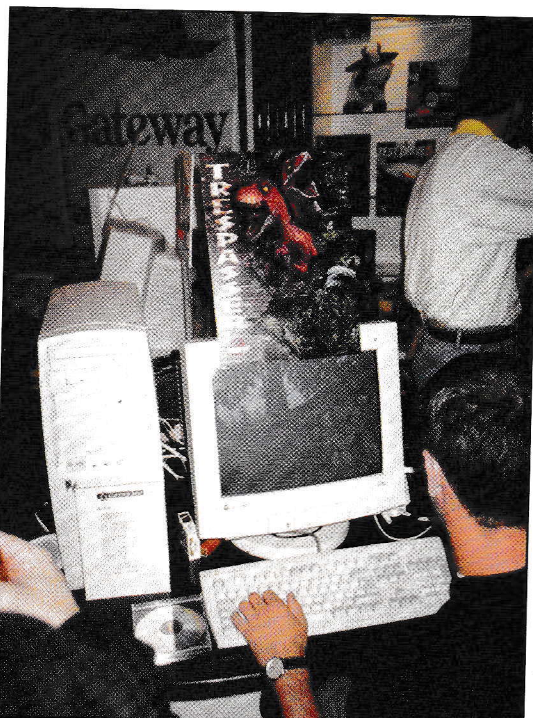

Alpha Centauri je novi naslov Sid Meiera koji će, po onome što nam je demonstrirano, biti bolji od Civilizationa. Čitajte specijalnu najavu u sljedećem broju!





Rukovavši se s golemim Crvima koji su milili sajmom...

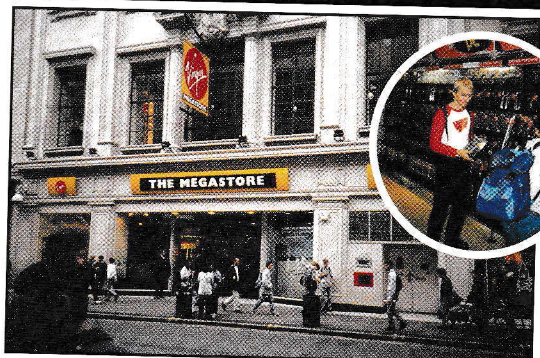


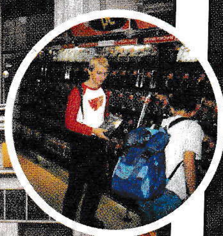



Tresspasser je jedina igra koju su instalirali na PC bez 3D ubrzivača - zato što izgleda odlično i bez njega!

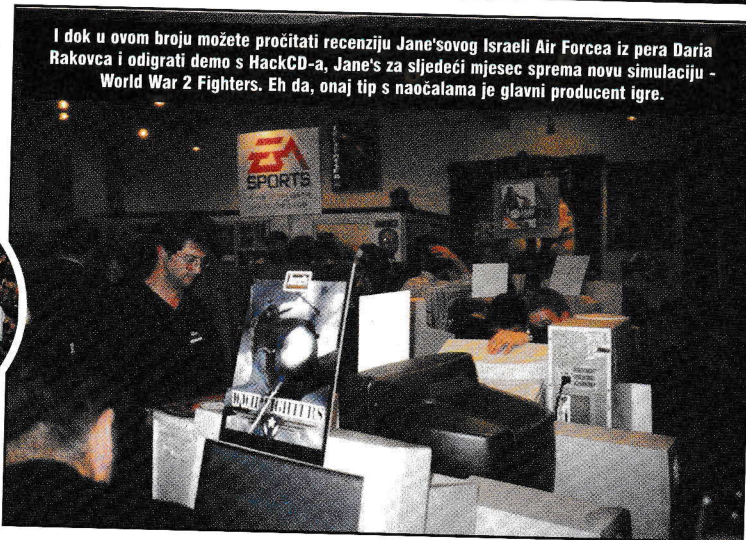


...malo smo pospikali i s Crash Bandicootom. "Ee-he, di si Kraš, majke ti ga spalim!"



I dok u ovom broju možete pročitati recenziju Jane'sovog Israeli Air Forcea iz pera Daria Rakovca i odigrati demo s HackCD-a, Jane's za sljedeći mjesec sprema novu simulaciju - World War 2 Fighters. Eh da, onaj tip s naočalama je glavni producent igre.










Ovdje su cijeli dan posjetitelji mogli igrati Monster Truck Madness 2 na Microsoft Extreme Challenge natjecanju. Tko ostvari najbolji rezultat, vozi doma Ferrari Testarosu!

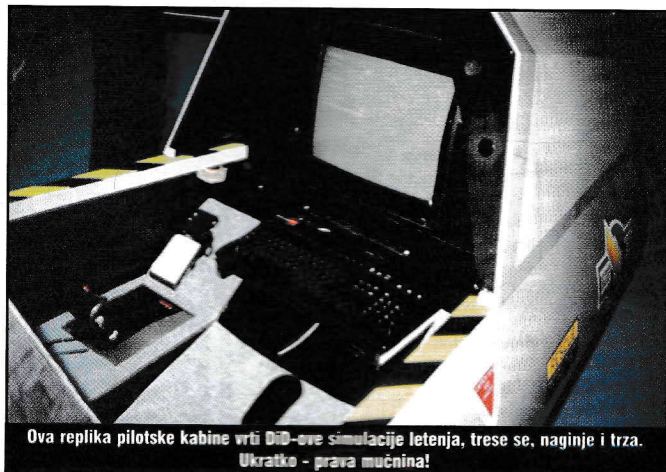
Microsoft je imao jedan od najljepših i najvećih izložbenih prostora prema kojem su bili upućeni mnogobrojni ljubomorni pogledi iz konkurentskih tvrtki



Earthworm Jim pozdravlja čitatelje Hackera.



Programeri Shiny Entertainmenta su na ECTS došli u velikom stilu



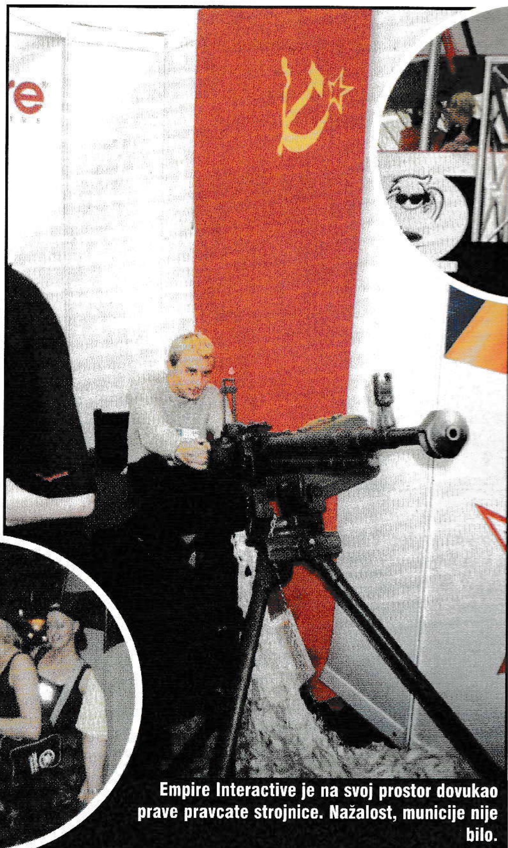
Ova replika pilotske kabine vrti DiD-ove simulacije letenja, trese se, naginje i trza. Ukratko - prava mučnina!



Kolega iz engleskog tiska pokušava Klingonce uvjeriti da ga ne dematerijaliziraju: "poštedite me, poštedite me, vidite da imamo Klingon Honor Guard na naslovnici"

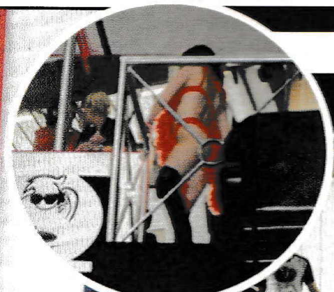


Profesionalne plesačice koje je unajmio Namco odlaze na cik-pauzu



Empire Interactive je na svoj prostor dovukao prave pravcate strojnice. Nažalost, municije nije bilo.

Eto nama "cure iz kulture"...






Urednik pozira ispred ulaza u odaje Team17. Na tajnom sastanku se raspravljalo o mogućnosti da časopis Hacker otkupi dionice ovog renomiranog proizvođača igara.



Kralj lavova pozira sa preslatkim figuricama koje su krasile prostore Disney Interactivea.

SPECIAL REPORT

# NINTENDO 64®
# POVRATAK U VELIKOM STILU



Nintendo je veličinom svojeg štanda svima stavio do znanja da se vraća u velikom stilu.

Iako je Europi predstavljen prije više od godinu dana, *N64* nije postignuo željeni uspjeh zbog slabe podrške kod proizvođača igara. Ove godine podzeću je krenulo bolje, a novi manageri koji brinu o sudbini konzole rade na povećanju sadašnjeg udijela na tržištu igara za konzole. Upitno je može li poduzeće koje je praktički izmislilo i populariziralo konzole povratiti svoje pozicije s obzirom na (pre)veliki tržišni udio, podršku i ugled koji uživa sveprisutni *Sonyjev PSX*, no kako mogućnosti *N64* nisu ni približno iskorištene i iscrpljene (programeri iz *PSX*-a cijede posljednje atome snage), veliki *Nintendo* bi itekako mogao pomrsiti račune *Sonyju*, tim više što je konačno počeo dobivati podršku od proizvođača igara kakvu i zaslužuje. Da ovaj japanski div misli ozbiljno pokazuje i respektabilna količina *triple A* naslova koje namjeravaju izdati do kraja godine (vidi okvir *Nintendovi blockbusteri*) te obaranje cijene konzoli na **99** funti, na što ih je prislilo sniženje *Sonyjeve* konzole. U svakom slučaju, *Sony* ima razloga za strah jer je u prvoj rundi oborio *Godzillu* na koljena, ali je nije i nokautirao.


Bolji od PSX-a, no nije postigao zadovoljavajući usp[...] zbog lošeg poslovodstva tvrtke. Nedavno su počel[...] promjene nabolje i Nintendo se ponovno vraća u rin[...] gdje ga čeka neustrašivi Sony.

## BROJKE I SLOV[...]

- U prvih 10 mjeseci prodaje Nintendo je samo u Europi prodao **2.6 milijuna** konz[...]
- U ožujku je u svijetu bilo prodano **16.1 [...]ijuna** Nintenda 64
- Do sada je prodano **65 milijuna** Game[...]
- Super Nintendo je prodan u **47 milijun[...]** primjeraka
- NES konzola je prodana u **62 milijuna** primjeraka
- Sveukupno je Nintendo prodao **190.1 m[...]juna** svojih igračkica
- Za Nintendo 64 trenutačno postoji nešto [...] od **100** naslova


Nintendo Rum[...] Pack kontroler [...] Nintendo. Za razl[...] od Sonyjevog Du[...] Shocka koji je t[...] sada predstavlje[...] Nintendo ovaj ko[...]troler ima gotovo [...] samih početaka.





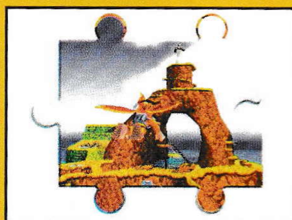
Prodaja Game Boya je ponovno skočila nakon predstavljanja njegove kolor varijante. Nintendo je dosad ovu džepnu igračkicu prodao u 65 milijuna primjeraka.

## NINTENDOVI BLOCKBUSTERI

*Nintendo* u božićnoj sezoni izbacuje 10-ak naslova vrhunske kvalitete (tzv. *Triple A* naslovi) koji će povećati prodaju same konzole. Čini se da su gospoda u odijelima iz *Nintenda* konačno shvatila da je softverska podrška ono što zapravo određuje sudbinu konzole te se poduzeće nada, po predviđanjima *Hansa Stahlera* - njihovog europskog konzultanta za marketing, da će ovladati sa više od **50%** europskog tržišta zabavnog softvera za konzole. Imajte na umu da *Nintendo* u igrama za konzole trenutačno ima neubičajeno visok udio od **40%**, što velikim djelom može zahvaliti nepostojanju piratstva - igre na cartridgeu se vrlo teško kopiraju. Evo naslova u koje *Nintendo* polaže sve svoje nade u vrijeme božićnog darivanja.

### BANJO KAZOOIE

**Prvi na Nintendovim top ljestvicama. Odlična grafika i visoka igrivost su glavne odlike ovog blockbustera.**



### F1 WORLD GRAND PRIX

**Može li se Nintendov F1 World Grand Prix prodati u više primjeraka nego Formula 1 za PSX? Nintendo očekuje bar milijun prodanih primjeraka.**




### 1080 SNOWBOARDING

**I snowboarding može biti zanimljiv, posebice vrti li se na moćnom hardveru Nintenda 64.**



### ZELDA: OCARINA OF TIME

**Najiščekivanija igra godine. Očekuje se prodaja 4 - 5 milijuna primjeraka samo u prvih pet tjedana prodaje!**



### F-ZERO X

**Wipeout je nula u usporedbi s ovom igrom koju već proglašavaju najbržom juranjavom svih vremena**

### STAR WARS: ROGUE SQUADRON

**Ovo će biti posljednji blockbuster naslov što će ga Nintendo lansirati ove godine (u pripremi je i verzija igre za PC)**

### GLOVER

**Simpatična 3D avantura kojom Nintendo želi privući vrlo mladu publiku**

### TUROK 2

**Predviđena je prodaja 600 000- 800 000 primjeraka. S ovakvom grafikom i verzijom za PC koja izgleda fantastično, brojka se više ne čini tako nedostižnom.**

### ISS 98

**Kome treba još jedan nogomet?**

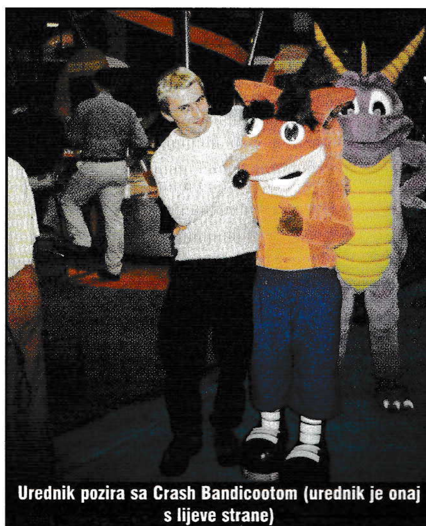
### MISSION IMPOSSIBLE

**Bolji od Goldeneyea.**

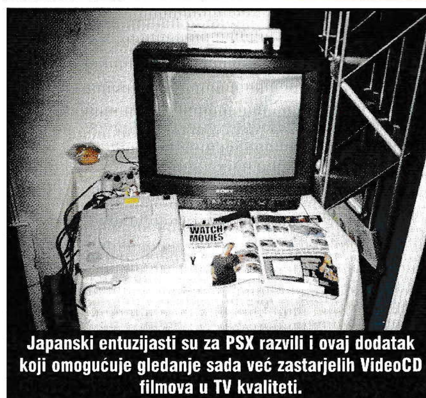
# PlayStation

# IDE MI, U ŽIVOTU IDE MI...

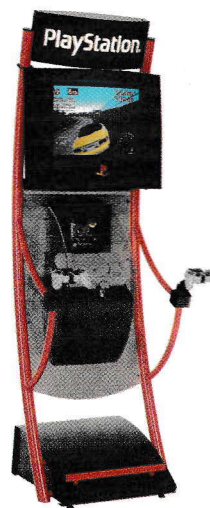
**S**ony je na *ECTS-u* imao uvjerljivo najbolji prostor uređen u stilu galerija modernih umjetnosti. Unutrašnjost je bila potpuno bijela, a na zidovima su bili postavljeni ravni monitori na kojima su projicirane slike iz poznatih igara, obrađene tako da izgledaju poput slikarija majstora na platnu. Na sredini dvorane su se kočoperila bijelo bojana gipsana geometrijska tijela dvostruko veća od ljudske figure i dobro poznata svakom PSX-ašu: kugla, kocka, piramida i znak "X". Za razliku od ostalih štandova, na kojima se niste mogli okrenuti a da vas ne uhvati neka zgodna PR dama koja vam ne bi dala ni predahnuti, *Sonyjevim* ste se carstvom mogli neopterećeno šetati, a ako ste željeli neku informaciju, obratili biste se diskretnom osoblju koje bi onda pozvalo gospodina iz marketinga zaduženog za igru koja vas zanima. Najviše se šuškalo o spuštanju cijene kozole sa **129** na fantastičnih **99** funti (nešto više od **1000** kuna), za što dobijate *PSX, Dual Shock* kontroler i *Tekken 3*. Sony se trenutačno fokusira na prodaju periferija za PSX te igara koje *SCE (**S**ony **C**omputer **E**ntertainment)* izbacuje u velikom broju.



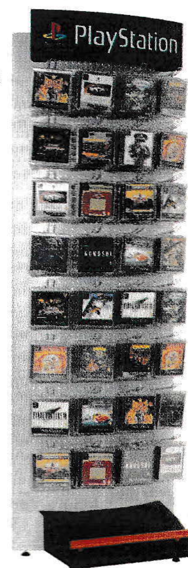
Urednik pozira sa Crash Bandicootom (urednik je onaj s lijeve strane)




Japanski entuzijasti su za PSX razvili i ovaj dodatak koji omogućuje gledanje sada već zastarjelih VideoCD filmova u TV kvaliteti.




Veliki lanci trgovina poput Virgin Megastorea su opremljeni ovakvim ormarićima na kojima posjetitelji mogu igrati Tekken 3 i Gran Turismo.




Sonyjev Playstation trenutačno ima blizu 500 raspoloživih naslova i ne pokazuje znakove posustajanja

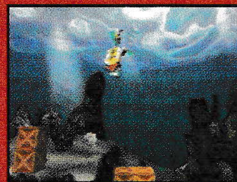
## BROJKE I SLOVA

- Do sada je u svijetu prodanu **37.3 milijuna** PSX-a
- Od toga na PAL teritorije otpada **11 milijuna** konzola
- Od tih 11 milijuna, u Engleskoj je prodano skoro **3 milijuna** PSX-a, u Njemačkoj **3 milijuna** i u Francuskoj **1,75 milijuna**
- Za PSX trenutačno postoji gotovo **500** igara
- Sony misli da će do sljedećeg Božića prodati **15 milijuna** konzola na PAL tržištima

## CRASH SE VRAĆA!



Crash Bandicoot, čiji je karakter zaštitni znak PSX-a, najprodavanija je igra za PSX u Americi. Baš kao i Tomb Raider, Crash Bandicoot je jedna od prvih igara koje izlaze u vrijeme PSX-ova ulaska u novu generacijsku fazu i Sony je često rabi u reklamnim akcijama ne bi li pospješio prodaju konzole. Crash Bandicoot 3 bi u trenutku dok ovo čitate trebao izaći u Americi, a europska se premijera očekuje svakako prije Božića. Od novosti što ih donosi novi nastavak spominjemo laserski nišan kojim Crash može protivnike gađati na daljinu, maštovitije nivoe (neki se čak događaju u gradu), bržu grafiku oplemenjenu prekrasnim efektima osvjetljenja te izvođenje koje će biti na najvišoj mogućoj razini s obzirom da iza projekta stoji Sony Computer Entertainment. Nema sumnje da će i ove godine Crash 3, Tomb Raider 3 te Tekken 3 itekako povećati prodaju konzole u božićnom razdoblju.







## SONYEVI BLOCKBUSTERI

PSX je već duboko u svojoj trećoj generacijskoj fazi razvoja, što se vidi po brojci **3** uz većinu naslova, no Sony već priprema novi alat za programere koji će prelazak u posljednju, četvrtu generaciju, učiniti što boljim. Zasad neimenovani alat će naslijediti *Performance Analyzer*, kojim programeri optimiziraju kod za *PSX*, a namjena će mu biti potpuno iscrpljivanje svih resursa PSX-a. U međuvremenu, *SCEE* za božićnu sezonu ima listu impresivnih naslova koji će im donijeti golemu zaradu.

**TEKKEN 3**
Naslov koji i dalje najbolje prodaje konzolu

**SPIRO THE DRAGON**
Igra iz Universalovih studija iznenađujuće detaljne 3D grafike



**CRASH BANDICOOT 3**
Ljubitelji Crasha neće biti nimalo razočarani novim raskošnim nastavkom

**BUST-A-GROOVE**
Nasljednik Bust-a-Movea, čudne igre u kojoj ste trebali ovladati dance plesnim koracima.



**TOMBI**
Zgodna i koloristična arkada kojom Sony želi očarati mlađu publiku

**MEDIEVIL**
Ova 3D akcijska avantura izlazi u trenutku čitanja ovog teksta. Navodno je igra pravi hit (u izradi je skoro 3 godine), a u sljedećem broju Hackera pročitajte Berinu recenziju.

**COOLBOARDERS 3**
Simulacija snowboardinga je u svojoj trećoj inkarnaciji dorađena do najsitnijih detalja

**LIBERO GRANDE**
Konverzija arkadnog nogometa s NAMCO-ovog automata za igru.

**A BUG'S LIFE**
Slatka arkadica koja bi mogla postići uspjeh jer je rađena prema animiranom filmu koji uskoro izlazi iz Disneyjevih i Pixarovih studija.

# pc komponente!

*Cijene su preporučene i uključuju PDV. Za točnije informacije nazovite:*

*Zagreb:*
*Analogbit, tel. 3776-562*
*Zagria, tel. 3861-840*
*HG SPOT. tel. 688-199*

*Osijek: Jware, 031/161-544*
*Zadar: Tehnotrade, tel. 023/313-212*
*Rijeka: Micro Process, tel. 051/422-144*

## Adaptec

### Kontroleri

| | |
|---|---|
| Adaptec 2940 U2W | 4007.0 |
| Adaptec 2940AU | 1512.7 |
| Adaptec 2940UW | 1749.4 |

## AMD

### Procesori

| | |
|---|---|
| Procesor AMD K6 II - 266, 3D | 893.4 |
| Procesor AMD K6 II - 300, 3D | 1211.3 |
| Procesor AMD K6 II - 333, 3D | 1392.1 |
| Procesor AMD K6 II - 350, 3D | 2332.0 |
| Procesor AMD K6-200 | 826.2 |
| Procesor AMD K6-233 | 942.7 |
| Procesor AMD K6-266 | 964.6 |
| Procesor AMD K6-300 | 1118.1 |

## CAT

### Kućišta

| | |
|---|---|
| Kućište mini tower, AT | 159.4 |
| Kućište mini tower, ATX | 343.1 |

## Chicony

### CD ROM-ovi

| | |
|---|---|
| CD ROM 20X za Chicony notebook | 1102.6 |

### Notebook računala

| | |
|---|---|
| Auto adapter za Chicony Nootebook 975 | 559.4 |
| Chicony notebook 975A,12.1" TFT,16MB | 9517.3 |

### RAM

| | |
|---|---|
| SODIMM 16 MB, za Chicony | 306.9 |
| SODIMM 32 MB, za Chicony | 574.7 |

### Tipkovnice

| | |
|---|---|
| Chicony 7906, ergonomska tipkovnica | 171.9 |
| Chicony 8933, USB tipkovnica | 252.7 |
| Chicony tikovnica PS/2, KB2936MB | 73.5 |
| Chicony tipkovnica AT, Win '95 | 78.9 |

## CNF

### Zip

| | |
|---|---|
| Zip za Compaq notebook | 2045.1 |
| Zip za HP notebook | 2045.1 |
| Zip za IBM notebook | 2045.1 |
| Zip za Toshiba notebook | 2045.1 |

## Cyrix

### Procesori

| | |
|---|---|
| Procesor Cyrix M2-233 | 478.4 |
| Procesor Cyrix M2-266 | 619.6 |
| Procesor Cyrix M2-300 | 756.4 |

## Data Ex., Apac i sl.

### Grafičke kartice

| | |
|---|---|
| Data Expert VGA Permedia II, SGRAM | 549.7 |
| S3 Trio 3D, AGP, 4MB SGRAM | 244.1 |
| VGA Cirrus Logic GL5446, 1 MB | 138.2 |
| VGA S3 64V+, 1 MB do 2 | 130.5 |
| VGA S3 V2, 1 MB do 2 | 141.9 |
| VGA S3 Virge DX, 2 MB, proš. do 4 | 183.3 |
| VGA VooDoo 3Dfx, 4 MB | 473.8 |
| VGA Voodoo II, 12 MB | 1458.6 |

### Matične ploče

| | |
|---|---|
| D.E. pent.ploča VXPRO II,512KB, | 318.3 |
| Pent II pl., 100 MHz, zvuk, 233-450 | 679.2 |
| Pent. p. Apollo, 100 MHz, AGP,zvuk, 1 | 672.6 |
| Pentium ploča PC100, zvuk, VGA | 781.6 |
| Pentium ploča VXPRO, | 392.2 |

### Multimedija

| | |
|---|---|
| FM radio kartica | 282.5 |

## Diskete

### Diskete

| | |
|---|---|
| Diskete 3.5",HD MAXELL | 2.9 |

## Epson

### Ink-jet printeri

| | |
|---|---|
| Epson Stylus 1000 | 4812.4 |
| Epson Stylus Color 1520 | 8505.3 |
| Epson Stylus Color 300 | 1067.0 |
| Epson Stylus Color 3000 | 18544.0 |
| Epson Stylus Color 400 | 1700.2 |
| Epson Stylus Color 440 | 1756.9 |
| Epson Stylus Color 600 | 2098.3 |
| Epson Stylus Color 640 | 2267.2 |
| Epson Stylus Color 740 | 3096.3 |
| Epson Stylus Color 850 | 3968.5 |
| Epson Stylus Photo 700 | 2947.8 |
| Epson Stylus Photo EX | 4762.5 |
| Epson Stylus Pro XL | 10759.5 |

### Matrični printeri

| | |
|---|---|
| Epson DFX 8500 | 25490.9 |
| Epson DFX-5000+ | 15738.0 |
| Epson FX-1180 | 4799.9 |
| Epson FX-2180 | 5619.9 |
| Epson FX-880 | 3933.4 |
| Epson FX1170 | 3571.6 |
| Epson FX2170 | 5619.9 |
| Epson ispravljač PS 170 | 659.0 |
| Epson LQ2070 | 4820.3 |
| Epson LQ2170 | 6701.9 |
| Epson LQ300 | 1802.2 |
| Epson LQ570+ | 3325.4 |
| Epson LQ670 | 3421.9 |
| Epson LQ870 | 5266.0 |
| Epson LX300 | 1507.3 |
| Epson TM-295, bez ispravljača | 3572.7 |
| Epson TM-U210, s ispravljačem | 2381.8 |
| Epson TM-U300A, s ispravljačem | 3839.2 |
| Epson TM-U950, bez ispravljača | 6181.3 |

### Stranični printeri

| | |
|---|---|
| Epson EPL 5700 | 4480.1 |
| Epson EPL-9000 | 11723.8 |

## Epson potrošni

### Tinte za printere

| | |
|---|---|
| Tinta SQ870/1170,S020010 | 287.3 |
| Tinta St. | 237.1 |
| Tinta St. 400/600/800/1520, | 269.8 |
| Tinta St. 820/color IIs/II, boja,S020049 | 300.4 |
| Tinta St. Color 200/Col500, boja,S020097 | 348.5 |
| Tinta St. Color/Pro/Pro XL, | 298.2 |
| Tinta St. Color/Pro/Pro XL, | 168.2 |
| Tinta St.1500,crna,S020062 | 536.4 |
| Tinta St.800/1000,duplo,S020039 | 217.4 |
| Tinta St.800/1000,jedn.,S020025 | 116.9 |
| Tinta St.820/Color IIs/II,crna,S020047 | 191.2 |
| Tinta Stylus 800/1520, crna, S020108 | 274.2 |
| Tinta Stylus Color 300 crna/kolor | 210.8 |

### Trake za printere

| | |
|---|---|
| Epson t. FX-2170/LQ2070/2170 S015086 | 244.2 |
| Epson t. LQ2500/2550/860/.. boja 7763 | 258.7 |
| Epson traka DFX5000/8000 8766 | 240.9 |
| Epson traka FX/LX A3,8755 | 52.2 |
| Epson traka LQ A3,7754 | 61.1 |
| Epson traka LQ A4,7753 | 52.2 |
| Epson traka LQ100,S015032 | 67.7 |
| Epson traka LX/FX A4,8750 | 43.3 |
| Epson traka LX100,SO15047 | 74.4 |
| Epson traka TM 300/375, ERC-38 (crna) | 82.2 |
| Epson traka TM290/295,ERC-27 | 54.4 |
| Epson traka TM930/950,ERC-31 | 84.4 |
| Epson traka za LQ-670 | 96.6 |

## Genius

### Digitalizatori

| | |
|---|---|
| Genius Easy Painter New | 410.9 |
| Genius Kids Designer | 234.0 |
| Genius NewSketch 1212 HR | 1060.7 |
| Genius NewSketch 1812 | 1805.7 |

### Ethernet oprema

| | |
|---|---|
| E6000 Ethernet transceiver UTP | 274.1 |
| E6002 Ethernet transceiver BNC | 262.2 |
| GE2000III-2, ISA Eth. kart., 10 | 113.2 |
| GE2500 II, PCI Eth. kart, 10 Mb, | 114.4 |
| GF100TXR, PCI Eth. kart, 100 Mb | 198.7 |
| GF4080 Mini, 100 Mb hub, 8 portova | 1636.1 |
| GF4120/R,100 Mb,12-por. hub,rack, | 2739.5 |
| GH4050, 5-port PCI kartica-hub, 10 Mb | 241.2 |
| GH4080, 8-port hub, 10 Mb/sec | 299.5 |
| GH4160, 16-portni hub, 10 Mb/sec | 701.8 |
| GR5050, Ethernet repeater, 5-portni | 656.8 |
| GS2020, 2 port x 10/100M switching hub | 908.5 |
| GS2080 switching hub, 8x10+2x100 | 3084.1 |
| ME3000II-2, PCMCIA Ethernet adapter | 470.8 |

### Miševi

| | |
|---|---|
| Genius Easy Mouse+, PS/2 | 42.4 |
| Genius Easy Mouse+, serijski | 42.4 |
| Genius Mouse 3 | 74.9 |
| Genius Mouse Pad, podloga za miša | 6.8 |
| Genius My Mouse Blue Coral | 88.6 |
| Genius My Mouse Cobra | 88.6 |
| Genius My Mouse Purple Coral | 88.6 |
| Genius Net Mouse | 61.7 |
| Genius Net Mouse Pro | 79.9 |
| Genius Net Scroll miš PS/2 | 78.1 |
| Genius Net Scroll miš, serijski | 78.1 |
| Genius New Easy Mouse | 33.4 |
| Genius New Easy Mouse PS/2 | 38.5 |

### Multimedija

| | |
|---|---|
| Genius Internet Video Kit | 1123.7 |
| Genius Mic-01 multimedija mikrofon | 19.4 |
| Genius Sound Maker 3DJ, Crystal 4237 | 89.0 |
| Genius Sound Maker 3DX, Yamaha čip | 104.0 |
| Genius Sound Maker 64, PCI, Aureal | 243.8 |
| Genius Sound Maker DA, ALS 100+ čip | 91.7 |
| Genius Video Wonder Pro; TV, video | 643.1 |
| Genius zvučnici SP306a | 69.9 |
| Genius zvučnici SP710 | 130.9 |
| Genius zvučnici SW-103, subwoofer | 366.8 |

### Skeneri

| | |
|---|---|
| Genius Vivid+, A4 skener, 4800 dpi, | 520.8 |

### Tipkovnice

| | |
|---|---|
| Genius tipkovnica, samo ASCII | 38.6 |

### Ul. jedinice za igre

| | |
|---|---|
| Genius Joystick F-12 | 59.7 |
| Genius Joystick F-21x | 99.7 |
| Genius Joystick F-22, Car Racing CD | 130.4 |
| Genius Joystick F-22, SU 27 CD ROM | 130.4 |
| Genius Joystick F-22x | 125.5 |
| Genius Max Fire G-07, joy-pad | 64.0 |
| Genius Power Station | 187.7 |

## Hercules

### Grafičke kartice

| | |
|---|---|
| Her. Terminator Beast,8M,AGP | 893.8 |
| Hercules Dynamite 3D/GL AGP,8M, | 1281.6 |
| Hercules Dynamite 3D/GL PCI, 8 MB | 1153.8 |
| Hercules Dynamite 3D/GL PCI,4M, | 833.9 |
| Hercules Stingray/2, Voodoo 2, | 2344.0 |
| Hercules Term. 128/3D | 496.3 |
| Hercules Terminator 64/Video,2M EDO | 313.7 |
| Hercules Thriller 3D, 4M, AGP, | 571.5 |
| Hercules Thriller 3D, 8M, AGP, | 1098.9 |

## Hitachi

### CD ROM-ovi

| | |
|---|---|
| Hitachi CD8335, CD ROM 24x | 362.4 |
| Hitachi CD8430, CD ROM 32x | 455.5 |

### Hard diskovi

| | |
|---|---|
| Hitachi hard disk 2.1 GB, 2.5" | 1646.3 |
| Hitachi hard disk 3.2 GB, 2.5" | 2166.9 |

## IDT

### Procesori

| | |
|---|---|
| Procesor IDT Winchip C6-200 | 390.0 |
| Procesor IDT Winchip C6-225 | 445.7 |
| Procesor IDT Winchip C6-240 | 501.4 |

## Intel

### Procesori

| | |
|---|---|
| Procesor Intel Celeron 266 MHz, 0 KB c. | 803.9 |
| Procesor Intel Celeron 300 MHz, 0 KB c. | 890.3 |
| Procesor Intel Celeron 300 MHz, 128K c. | 1523.7 |
| Procesor Intel Celeron 333 MHz,128K | 1902.4 |
| Procesor Pentium 133 | 438.8 |
| Procesor Pentium 166 | 520.9 |
| Procesor Pentium II 266 MHz | 1965.6 |
| Procesor Pentium II 300 MHz | 2056.3 |
| Procesor Pentium II 333 MHz | 2421.9 |
| Procesor Pentium II 350 MHz | 2946.6 |
| Procesor Pentium II 400 MHz | 4802.5 |
| Procesor Pentium II 450 MHz | 7028.9 |
| Procesor Pentium P55C-200, MMX | 1035.9 |
| Procesor Pentium P55C-233, MMX | 1050.3 |

## Iomega

### Buz

| | |
|---|---|
| Iomega Buz | 1747.4 |

### Ditto

| | |
|---|---|
| Iomega traka Ditto Max Pro, 10 GB | 172.3 |
| Iomega traka Ditto Max, 7 GB | 121.9 |

### Jaz

| | |
|---|---|
| Iomega Cross Platform Jaz Jet PCI | 877.7 |
| Iomega Jaz disk za Mac-a, 1 GB | 750.6 |
| Iomega Jaz disk za Mac-a, 2 GB | 783.3 |
| Iomega Jaz disk za PC, 1 GB | 750.6 |
| Iomega Jaz disk za PC, 2 GB | 783.3 |
| Iomega Jaz Drive External, 1 GB | 2648.0 |
| Iomega Jaz External, 2 GB | 3648.0 |
| Iomega Jaz Internal, 2 GB | 3648.0 |
| Iomega Jaz Traveller - za Jaz na PP | 442.2 |
| Torbica za Jaz | 262.6 |

### Zip

| | |
|---|---|
| Iomega Big Carrying Case za Zip | 290.9 |
| Iomega Zip disk u boji | 87.4 |
| Iomega Zip disk za Mac-a | 87.0 |
| Iomega Zip disk za PC | 85.0 |
| Iomega Zip disk za PC, 10-pak | 839.5 |
| Iomega Zip Drive ATAPI | 760.6 |
| Iomega Zip Drive Parallel Port | 1013.3 |
| Iomega Zip Drive SCSI External | 1013.3 |
| Iomega Zip Zoom External | 363.8 |

## Maxtor

### Hard diskovi

| | |
|---|---|
| Maxtor 3.4 GB hard disk | 1199.4 |
| Maxtor 82160D2, 2.1 GB hard disk, | 981.3 |
| Maxtor 86480D, 6.4 GB hard disk | 1572.7 |
| Maxtor 88400D, 8.4 GB hard disk | 1933.4 |
| Maxtor 90288D4, 2.8 GB hard disk | 1138.0 |
| Maxtor 90432D3, 4.3 GB hard disk | 1274.6 |
| Maxtor 90576D4, 5.7 GB hard disk | 1426.3 |
| Maxtor 91190D7, 11.9 GB hard disk | 2644.6 |
| Maxtor 91360, 13.5 GB hard disk | 3156.4 |

## NEC

### Matrični printeri

| | |
|---|---|
| NEC PinWriter P2X, 24 iglice, A4 | 1420.2 |

### Monitori

| | |
|---|---|
| NEC MultisSync A700, 17" | 4196.1 |
| NEC MultiSync A500, 15" | 2215.5 |
| NEC MultiSync A500, 15" | 2678.9 |
| NEC MultiSync E700, 17" | 5034.0 |
| NEC MultiSync E900, 19" | 7202.1 |
| NEC MultiSync P1250+, 21" | 12419.6 |

### Stranični printeri

| | |
|---|---|
| NEC SuperScript 870, laserski printer | 3567.6 |

### Toneri i bubnjevi za printere

| | |
|---|---|
| Bubanj za NEC SS870 | 819.9 |
| Toner za NEC SS870 | 1271.5 |

### Trake za printere

| | |
|---|---|
| Traka za NEC P2X | 85.5 |

## Oki

### Faksevi

| | |
|---|---|
| Okifax 360, telefax sa aut.sekretaricom | 2707.6 |

### Matrični printeri

| | |
|---|---|
| Oki 3320, A4 9 iglični | 3587.7 |
| Oki 3321-A3, 9 igl., 387 znakova/s | 3860.5 |
| Oki 3391,A3, 24igl, 390 zn/s | 5061.2 |
| Oki 3410, A3 9 iglični, Heavy Duty | 10823.4 |
| Oki 380, A4, 24 iglice, 240zn/s | 3123.2 |
| Oki 521, A3 | 4641.6 |
| Oki 591, 24 iglični a3,360/300/100cps | 5590.6 |

### Stranični printeri

| | |
|---|---|
| Oki 20n,1200dpi cl.20str/m. duplex | 14310.7 |
| Oki 4w Plus, 600 dpi class, 4 str/min | 2021.8 |
| Oki 6ex, LED laserski pisac 1200 dpi cl. | 4641.2 |
| Okifax 4100 Plain paper fax, led-laser | 7537.4 |
| Okifax 740 Plain paper fax, ink jet | 4738.7 |

### Toneri i bubnjevi za printere

| | |
|---|---|
| Oki toner 400w | 266.3 |
| Oki toner 4w | 262.7 |

## RAM

### DIMM, PC100

| | |
|---|---|
| DIMM PC100 128 MB, 8 ns, major | 1590.4 |
| DIMM PC100 32 MB, 8 ili 10 ns, major | 325.2 |
| DIMM PC100 64 MB, 8 ns, major | 796.3 |

### DIMM, SDRAM

| | |
|---|---|
| DIMM SDRAM 128 MB, 10 ns, LX, | 1557.5 |
| DIMM SDRAM 16 MB, 10 ns, ACT, | 145.7 |
| DIMM SDRAM 16 MB, 10 ns, LX, major | 161.7 |
| DIMM SDRAM 32 MB, 10 ns, LX, ACT | 297.0 |
| DIMM SDRAM 32 MB, 10 ns, LX, major | 323.9 |
| DIMM SDRAM 64 MB, 10 ns, LX, ACT | 699.7 |
| DIMM SDRAM 64 MB, 10 ns, LX, major | 774.7 |

### DIMM, SDRAM, ECC

| | |
|---|---|
| DIMM ECC SDRAM 32 MB, 10ns, LX, | 427.6 |

### SIMM, EDO

| | |
|---|---|
| SIMM EDO 16 MB, 60 ns, ACT | 133.4 |
| SIMM EDO 16 MB, 60 ns, major | 138.7 |
| SIMM EDO 32 MB, 60 ns, ACT | 243.0 |
| SIMM EDO 32 MB, 60 ns, major | 298.9 |
| SIMM EDO 4 MB, 60 ns, major | 49.9 |
| SIMM EDO 64 MB, 60 ns, major | 741.9 |
| SIMM EDO 8 MB, 60 ns, ACT | 67.3 |
| SIMM EDO 8 MB, 60 ns, major | 82.6 |

### SIMM, FPM

| | |
|---|---|
| SIMM FPM 16 MB, 60 ns, major | 137.7 |
| SIMM FPM 4 MB, 60 ns, major | 55.2 |
| SIMM FPM 8 MB, 60 ns, major | 87.8 |

### SIMM, paritet

| | |
|---|---|
| SIMM s pravim paritetom (2M*36), 8 MB | 201.1 |
| SIMM s pravim paritetom (4M*36), 16 | 212.9 |
| SIMM s pravim paritetom (8M*36), 32 | 407.9 |

### Video memorija

| | |
|---|---|
| 1 MB Video RAM EDO 50 ns (2 čipa) | 24.6 |

## Ricoh

### CD piši-briši

| | |
|---|---|
| Ricoh 6200S Rewritable drive | 3842.6 |
| Ricoh CD Rewritable Atapi | 3442.4 |

### CDR mediji

| | |
|---|---|
| CDR 640 MB 74 Min | 15.2 |
| CDRW piši briši medij 640MB 74 min | 129.5 |

## Samsung

### Floppy diskovi

| | |
|---|---|
| Samsung floppy disk 1.44 MB | 136.4 |

### Monitori

| | |
|---|---|
| Samtron monitor 4Bi, 55 kHz, digitalni | 1225.5 |
| Samtron monitor 5E, 15" | 1550.1 |
| Samtron monitor 7E, 17", 69 kHz | 2712.8 |

### Multimedija

| | |
|---|---|
| Samsung zvučnici 7841, 2x2W RMS | 102.1 |
| Samsung zvučnici SMS-5100, 40W RMS | 395.5 |

## Soyo

### Matične ploče

| | |
|---|---|
| Lim za ATX priključke | 25.7 |
| Soyo IrDa, IR uređaj s kablom | 258.0 |
| Soyo Pentium II ploča 6BE,BX/100 MHz | 1173.4 |
| Soyo Pentium II ploča, 6KBE/KE, LX, | 898.3 |
| Soyo Pentium II ploča, AT,Intel | 879.4 |
| Soyo Pentium pl. SY5-ST5, OEM, | 476.9 |
| Soyo Pentium ploča 5EHM, 100 MHz, | 733.1 |
| Soyo Pentium ploča, SY-5BT5, TX | 651.3 |
| USB kabel za Soyo ploču | 53.7 |

## Toshiba

### Hard diskovi

| | |
|---|---|
| Toshiba 2.1 GB, 2.5", 12.5 mm hard | 1611.4 |
| Toshiba 4.0 GB, 2.5", 12.5 mm hard | 2613.5 |
| Toshiba 6.4 GB, 2.5", 12.5 mm hard | 4061.6 |

## TrippLite

### Neprekidna napajanja

| | |
|---|---|
| Tripp Lite Internet 500 | 1188.4 |
| Tripp Lite Internet 675 | 1903.0 |
| TrippLite BC Int 400 generic box | 923.5 |
| TrippLite BC Personal Int 280 | 835.4 |
| Tripplite kabel 16-1329 | 76.2 |
| TrippLite Omni Smart 1400 | 5856.1 |
| TrippLite Omni Smart 450 | 1913.1 |
| TrippLite Omni Smart 675 | 2283.4 |
| TrippLite Smart Pro 700 | 3392.4 |
| TrippLite UPS Net 1400 | 4602.5 |

## Ventilatori

### Ventilatori

| | |
|---|---|
| Vent. za Pentium II do 333 MHz,kugl. | 76.8 |
| Vent. za Pentium II do 450 MHz,kugl. | 104.5 |
| Ventilator za Celeron | 62.9 |
| Ventilator za P. MMX 233, K6, kug. le□ | 31.6 |
| Ventilator za Pentium MMX, K6, Cyrix | 28.2 |
| Ventilator za Pentium, Cyrix 686 i M2,K5 | 17.4 |

## ViewSonic

### Monitori

| | |
|---|---|
| ViewSonic P815, 21", 1800*1440 na 76 | 11642.8 |
| ViewSonic V55/655, 15" 66 kHz, | 1661.5 |
| ViewSonic V75/775, 17", 82 kHz, 130 Hz | 3676.1 |
| ViewSonic V95, 19", 95 kHz,0.26 | 5815.3 |

## Well Communication

### Modemi

| | |
|---|---|
| Modem 33k6 RCW interni, voice FD | 300.7 |
| Modem 33k6 RCW, externi, Voice FD | 391.8 |
| Modem 56k FLEX interni | 542.4 |
| Modem 56k PCMCIA | 918.8 |
| Modem 56k x2 externi TI | 637.9 |
| Modem 56k x2 interni TI | 543.3 |
| Modem 56KFLEX RCW, externi | 641.1 |

## Western Digital

### Hard diskovi

| | |
|---|---|
| Western Digital 3.1 GB | 1215.0 |
| Western Digital 4.3 GB | 1280.4 |
| Western Digital 6.4 GB | 1579.5 |
| Western Digital 8.4 GB | 2009.4 |

# RECENZIJE

## UVODNIK

### ZABAVA JE NAŠ POSAO

Dobrodošli u redizajniranu sekciju za recenzije. U želji da recenzije učinimo informativnijima i atraktivnijima, modernizirali smo im grafički dizajn i obogatili ih novim elementima koji unose dinamiku u tekst i daju vam informaciju više. Kao što možete primjetiti, recenzije za Playstation su sada sastavni dio časopisa, što označava i mala "markica" na kojoj piše "Playstation recenzija". Vlasnike PSX-a će dodatno obradovati i veća zastupljenost PSX igara u Hackeru (nauštrb Amige koje više nema u časopisu), čime smo odgovorili i na zahtjeve mnogobrojnih vlasnika Sonyeve sive igračkice.

Od svih recenzija u ovom broju, posebno izdvajamo odlični NHL 99 koji je i svojevrsni ekskluzivitet s obzirom da smo ga dobili prije većine stranih časopisa te Dune 2000 - Westwoodov veliki flop koji je, usprkos velikim očekivanjima, razočarao čak i najzagriženije ljubitelje Dune svemira.

I na kraju, bez obzira sviđa li vam se nova organizacija časopisa ili ne, bit će nam drago da nam se javite pismom ili mailom te izrazite svoje mišljenje i prijedloge. Pozdrav do sljedećeg broja.

*Uredništvo*

## SLAM

EKSKLUZIVNO

## HRVATSKA IGRA

Iako je u Hrvatskoj dosad bilo pokušaja izrade igara što su ih trebali izdati strani izdavači, malo je njih završilo uspjehom. Razlog tomu nije nesposobnost hrvatskih programera, nego nerazumijevanje odnosa i pravila koja vladaju u ovoj industriji. Dok je vani uobičajena praksa da za svaku igru postoji producent kao most između programerskog tima i izdavača koji se brine o ispunjenju zadanih rokova, dotle se kod nas radi više-manje stihijski, misleći da će se igra sama od sebe prodati. Spomenemo li još i činjenicu da razvoj igre traje bar godinu dana i da programer(i) u međuvremenu moraju od nečega živjeti, dobili ste približnu sliku o tamnim stranama ovog posla.
U takvom ozračju je i poduzeće NET odlučilo napraviti PC igru Slam, čiji razvoj ulazi u završnu fazu. Slam je klasična RPG igra izometrijskog pogleda, bitmapirane grafike u 256 boja s podrškom za razlučivost 640x480 i 800x600. Priča je zamišljena kao serijal (vjerojatno s namjerom izdavanja nastavaka ili mission diskova) i vrti se oko skupine agenata oformljenih od strane UN-a čiji je cilj neutralizirati zloglasnu organizaciju Nemesis koja postoji "otkako je svijeta i vijeka" i kriva je, između ostalog, za križarske ratove, kugu, propast Rimskog Carstva itd. Trenutačno se Nemesis domogao recepta za lijek protiv raka, a tekući projekt im je uništavanje Zemljinog ozonskog omotača pomoću neutronskog topa. Naravno, agenti SLAM-a moraju pronaći dijelove topa i uništiti ga. Igra bi trebala imati 6 mapa (dokovi Metropolisa, Metropolis, unutrašnjost zemlje, Area-51, tj. laboratorij Nemesisa, baza i orbitalna stanica Mir). Vjerojatno ćete moći birati između nekoliko likova, a potvrđeno je da ćete za transport dobiti bar 4 vozila (motor, transportni kamioni, buggy, terensko vozilo ZLORG). Iz svega navedenog vidi se da je autorima uzor bio Fallout, što bi moglo pomoći Slamu da se probije na tržište koje zasad nije prenapučeno Fallout klonovima. Slam vjerojatno neće biti završen prije ožujka ili travnja sljedeće godine, a do tada čitajte naš časopis gdje ćemo vas izvještavati o novostima vezanim uz igru. Poduzeće "NET" je utemeljeno 1988. godine, bavi se izradom poslovnih aplikacija za knjigovodstveno-računovodstvene poslove i POS blagajne te multimedijalnim projektima.



Grafičaru koji crta grafiku za Slam mora se odati priznanje.




Ne vidi se svaki dan igra s podrškom za hrvatski jezik!

## RECENZIJE



## RECENZIJE PLUS



U ovom broju donosimo vam čak 30 PC i PSX recenzija

## PC KLUB DELTA

Nedavno je u Varaždinu otvoren novi PC klub Delta. Varaždinci sada, osim Zone, imaju i drugo svratište u kojem se mogu na 10-ak ujednačenih i identičnih konfiguracija (P233 MMX, Voodoo 2) vrhunski zabaviti uz već legendarne deathmatch partije Quakea 2 (u kojima zasad prednjači stanoviti Nečastivi, sve dok ga ne prestignu neki novi klinci), C&C-a, Starcrafta i ostalih multiplayer igara. Vlasnik ove igraonice želi je pretvoriti u multimedijalnu radionicu i okupljalište zaljubljenika u računala. Oko PC kluba Delta se već oformila i ekipa stručnjaka za Quake 2 koja je nedavno na HINLA-inim prednatjecanjima za sljedeću sezonu ostvarila vrlo zapažene rezultate. Zanimaju li vas detalji oko učlanjenja, nazovite na **tel. (042) 232 553.**



Ova se igraonica može pohvaliti potpuno ujednačenim konfiguracijama, tako da nitko neće popušiti u Q2 jer "nema vudujicu, a on ima".

## WEB RECENZIJE

Na Hackerovim WWW stranicama možete pronaći ekskluzivne recenzije koje nisu nikad bile objavljene u časopisu!

## Kako ocjenjujemo

Ocjenjivanje i recenziranje igara u Hackeru držimo vrlo ozbiljnom i odgovornom zadaćom. Iako je konačna ocjena uvijek u manjoj mjeri uvjetovana i subjektivnim stavom recenzenta, naši se suradnici trude dati što realniju i potpuniju sliku o kvaliteti predstavljene igre i time vam olakšati donošenje konačne odluke o njenoj kupnji. Ukratko, Hacker je časopis kojem se vjeruje...

**0%-39%**
Igre koje dobiju ispod 40% treba izbjegavati pod svaku cijenu jer su frustrirajuće, nezanimljive, dosadne i neigrive - igrivost im je gotovo nikakva zbog lošeg dizajna, koncepta i izvedbe.

**40%-59%**
Iako igre iz ove kategorije imaju nekoliko vrlo krupnih i uočljivih propusta, znaju biti zanimljive prvih nekoliko nivoa, nakon čega dosade i ljudi ih uglavnom prestanu igrati.

**60%-74%**
Ovo su igre koje ne zaslužuju nikakvo posebno isticanje ili nagrade. Riječ je o prosječnim naslovima koji, istina, zaslužuju određenu pozornost, no većina igrača neće u njima vidjeti ništa posebno ako nisu pasionirani ljubitelji tog žanra.

**75%-85%**
Tehnički impresivna i dobro osmišljena igra koja zaslužuje epitet Hackerove preporuke mjeseca. Igre koje dobiju ovako visoku ocjenu će se uglavnom dopasti i igračima koji nisu pretjerano skloni tom žanru te predstavljaju investiciju vrijednu uloženog novca

**85%-100%**
Skoro savršena igra koja će postati klasik i biti rado igrana čak i kad je vrijeme pregazi. Nema nikakve dvojbe da je riječ o naslovu koji se isplati kupiti jer nećete žaliti utrošenog novca. Igre koje dobiju ovako visoku ocjenu zaslužuju epitet Hackerove preporuke mjeseca.

**PREPORUKA MJESECA**

# TOP LJESTVICE

Od ovog ćemo vam broja redovito donositi nekoliko top ljestvica preuzetih od ELSPA/CHART-TRACK udruge, čije se top ljestvice smatraju najboljima i najrealnijima jer se temelje na analizi ukupne prodaje naslova, što je najbolji pokazatelj popularnosti neke igre. Od svih top ljestvica, preuzeli smo one koje su najzanimljiviije hrvatskim čitateljima: Top 5 naslova za PC, PSX i N64 te velika Top 20 ljestvica svih naslova bez obzira na format. Upozorenje: često su proizvođač i izdavač igre isti pa ih u tabeli navodimo samo jednom (npr. EA), a ne dva puta (npr. EA/EA). Isto tako, kolona PROMJENA označava je li naslov porastao, pao ili ostao na istom mjestu ljestvice u odnosu na prošli mjesec. Javite nam pismom ili mailom što mislite o novim top ljestvicama.

## TOP 20

| IGRA | PROIZVOĐAČ/IZDAVAČ | PROMJENA |
|---|---|---|
| Tekken 3 (PSX) | Namco/Sony | ← |
| F1 World Grand Prix (N64) | Nintendo | ← |
| Mission: Impossible (N64) | Ocean/Infogrames | ← |
| TOCA Touring Car Championship (PC, PSX) | Codemasters | ← |
| ISS 98 (PSX, N64) | Konami | ↑ |
| C&C Retaliation (PSX) | Westwood/EA | ↑ |
| Oddworld: Abe's Oddysee (PSX) | GTI | ↑ |
| Dune 2000 (PC) | Westwood/EA | ← |
| Colin McRae Rally (PSX) | Codemasters | ↓ |
| Gran Turismo (PSX) | Sony | ↑ |
| Premier Manager '98 (PC, PSX) | Gremlin | ↓ |
| Tomb Raider 2 (PSX, PC) | Eidos | ↑ |
| V Rally (PSX) | Infogrames | ↓ |
| WWF Warzone (PSX, N64) | Acclaim | ↓ |
| World Cup 98 (PC, PSX, N64) | EA Sports/EA | ↓ |
| Tomb Raider (PC, PSX) | Eidos | ↓ |
| Crash Bandicoot (PSX) | Sony | ↓ |
| Formula 1 97 (PC, PSX) | Psygnosis | ↑ |
| Theme Hospital (PC, PSX) | EA/Bullfrog | ↑ |
| Tekken 2 (PSX) | Namco/Sony | ↓ |

## PlayStation

| IGRA | PROIZVOĐAČ/IZDAVAČ | PROMJENA |
|---|---|---|
| Tekken 3 | Namco/Sony | ← |
| TOCA Touring Car Championship | Codemasters | ← |
| C&C Retaliation | Westwood/EA | ↑ |
| Colin McRae Rally | Codemasters | ↓ |
| Gran Turismo | Sony | ← |

## NINTENDO64

| IGRA | PROIZVOĐAČ/IZDAVAČ | PROMJENA |
|---|---|---|
| F1 World Grand Prix | Nintendo | ← |
| Mission: Impossible | Ocean/Infogrames | ← |
| Banjo-Kazooie | Nintendo | ← |
| ISS 98 | Konami | ↑ |
| WWF Warzone | Acclaim | ↓ |




| IGRA | PROIZVOĐAČ/IZDAVAČ | PROMJENA | |
|---|---|---|---|
| Dune 2000 | Westwood/EA | 0 | ← |
| Commandos: Behind Enemy Lines | Eidos | P | ↓ |
| Quake II Missions: Ground Zero | Activision | P | ↓ |
| Premier Manager 98 | Gremlin | 0 | ← |
| Titanic - Adventure Out Of Time | Europress/TLC | P | ↓ |

# WWW ADRESAR

**Da bismo vam olakšali snalaženje u ćudljivim i nepredvidim vodama WEB-a, URL-ova i adresa koje se često mijenjaju, odsad ćemo redovito donositi tabelu gdje ćete pronaći WWW adrese svih proizvođača i izdavača čije smo igre recenzirali u tekućem broju**

| | |
|---|---|
| Activision | **www.activision.com** |
| BlueByte | **www.bluebyte.com** |
| Cavedog Entetainment | **www.cavedog.com** |
| EA Sports | **www.easports.com** |
| Electronic Arts | **www.ea.com** |
| Fox Interactive | **www.foxinteractive.com** |
| Games Arena | **www.gamesarena.com** |
| Gremlin Interactive | **www.gremlin.co.uk** |
| GT Interactive | **www.gtgames.com** |
| Hasbro Interactive | **www.hasbrointeractive.com** |
| Infogrames | **www.infogrames.com** |
| Interplay | **www.interplay.com** |
| Jane's | **www.janes.ea.com/** |
| Kalisto Entertainment | **www.kalisto.com** |
| LucasArts | **www.lucasarts.com** |
| Microprose | **www.microprose.com** |
| Microsoft | **www.microsoft.com** |
| Mindscape | **www.mindscape.com** |
| Monolith | **www.lith.com** |
| Pixelogic | **www.pixelogic.com** |
| Rainbow Studios | **www.rainbo.com** |
| Redstorm Entertainment | **www.redstorm.com** |
| SCEE | **www.playstation-europe.com** |
| SEGA | **www.sega.com** |
| Shiny Entertainent | **www.shiny.com** |
| Sierra Studios | **www.sierrastudios.com** |
| Software Refinery | **www.refinery.co.uk** |
| Team 17 | **www.team17.com** |
| Trecision | **www.trecision.com** |
| Ubi Soft | **www.ubisoft.com** |
| Westwood | **www.westwood.com** |
| Xatrix Entertainment | **www.xatrix.com** |

## U SLJEDEĆEM BROJU

**Iz mnoštva igara kojima će nas izdavači zatrpati pred Božićnu sezonu, izdvajamo vam samo neke od naslova o kojima ćete moći čitati u sljedećem broju...**

**TenChu** (PSX)
**Tai Fu** (PSX)
**Barrage**
**Mech Commander**
**Grand Prix Legends**

**Zašto je Activisionov TenChu bio tako dugo obavijen velom tajnovitosti? Saznajte u sljedećem broju...**

**PLUS**
- Ekskluzivne najave od kojih će vam se zavrtjeti u glavi
- Najinformativniji Info na kugli zemaljskoj
- Sočne slike u EyeCandy rubrici
- Primamljive nagradne igre (posebno za PSX)
- Odabir vaših najluđih pisama
- Prikaz novih Internet programa u rubrici hacker.net

I kao SPECIJALNI EKSKLUZIVITET

**Posebni osvrt na RPG igre**

HACKER ČASOPIS ZA PRAVU ZABAVU

Hokej je brutalan sport te je EA Sports sve vratolomije "skinuo" uz pomoć profesionalnih kaskadera..

...i ubacio ih u igru. Rezultat je odličan, manjka jedino krvi.

NHL 99 sadrži sve vratolomije ovog sporta na koje ste navikli gledati na vašim malim ekranima.

# NHL HOCKEY 99

## FIFA na ledu

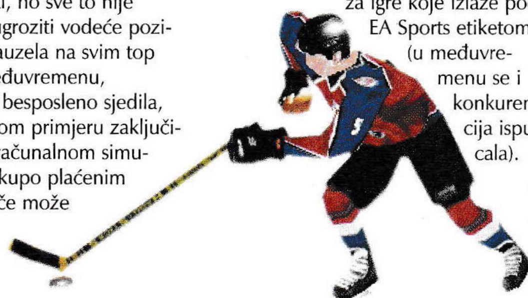
**Uz Electronic Arts nema spavanja, stiže već NHL Hockey 99 – dosad najbolja simulacija spomenutog sporta. Za one koji ne vjeruju, moj uradak na 3 stranice dokazuje izrečenu tvrdnju**

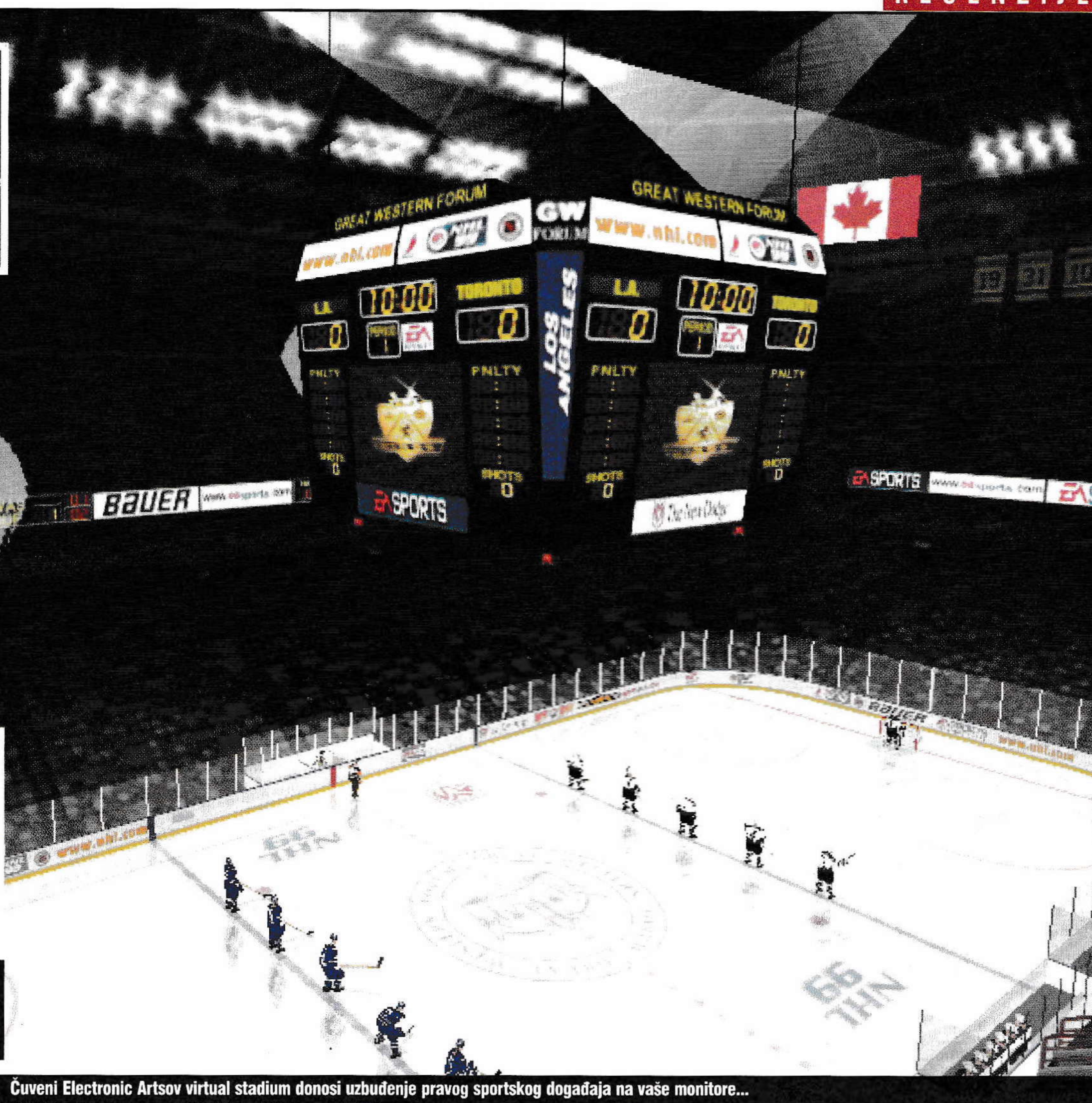
PIŠE **Kristijan Žibreg**

| NHL HOCKEY 99 | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | EA Sports |
| IZDAVAČ | EA Sports |
| MIN. KONFIGURACIJA | P166, 16 Mb RAM, 1 Mb SVGA |
| NAŠA PREPORUKA | P200 MMX, 32 Mb, 3D kartica |
| 3D PODRŠKA | Voodoo, Voodoo 2, ATI Rage Pro, Rendition Verité V2200, Nvidia Riva 128 i TNT, Intel i740, Matrox G200 |
| MULTIPLAYER | Lan, modem, Internet |

**NHL Hockey 98 je već godinu dana pri samom vrhu simulacija hokeja, ali je vrijeme pokazalo i sve nedostatke koji je udaljuju od standarda na koje nas je navikao EA Sports. NHL Hockey 99 ispravlja sve nedostatke te marginalizira konkurenciju koja će se morati dobro potruditi želi li dati pravi odgovor na dosad najbolju simulaciju hokeja. NHL Hockey 99 je karakterističan i po tome što će privući ljubitelje hard core simulacija koji pate od mnoštva opcija, brojki, statističkih podataka i realnosti igre, ali i povremene igrače koji inače ne igraju sportske simulacije te od simulacije hokeja traže dinamičnu i arkadnu zabavu, bez mnoog prtljanja po izbornicima ili upamćivanja tipki potrebnih za upravljanje igrača.**

NHL serija postoji već duže vrijeme i uživa izvjestan ugled među zaljubljenicima u hokej, no tek je prošle godine EA izdavanjem NHL- a 98 (koje je bilo popraćeno impresivnom marketinškom kampanjom) proširio krug igrača te proslavio i tu seriju. To, dakako, znači da je proizvod koji ponosno nosi etiketu EA Sportsa bio izložen kritičkom oku javnosti te su ubrzo na površinu isplivali određeni koncepcijski i programerski propusti, no sve to nije moglo ozbiljnije ugroziti vodeće pozicije koje je igra zauzela na svim top ljestvicama. U međuvremenu, konkurencija nije besposleno sjedila, nego je na njihovom primjeru zaključila da se dobrom računalnom simulacijom hokeja i skupo plaćenim licencama za igrače može zaraditi sasvim pristojna hrpica novca. Već pogađate, počele su stizat nove, inovativne simulacije hokeja zbog kojih je Electronic Artsov NHL 98 naglo počeo nagrizati zub vremena, a ljubitelji ove igre su se počeli pitati što to, do vraga, radi EA? Zašto čeka? Zašto ne izdaje novi nastavak? Ovdje treba spomenuti da se poslovni model Electronic Artsa razlikuje od onog u većine njegovih konkurenata pa su mudro čekali s izdavanjem NHL 99 dok ne bude dovršen novi engine za igre koje izlaze pod EA Sports etiketom (u međuvremenu se i konkurencija ispucala).









Detalje na semaforu možete smanjiti ako vam igra previše trza






Svjetla reflektora na tribinama i odraz igrača u ledu zaposlit će tu vašu 3D karticu za koju ste izdvojili mjesečni džeparac

Čuveni Electronic Artsov virtual stadium donosi uzbuđenje pravog sportskog događaja na vaše monitore...

## OVO NIJE HRT

NHL Hockey 99 će vas zaprepastiti uvodnom špicom crno-bijelih usporenih kadrova igrača, da bi oko polovice ritam prešao u brzi techno, a animacija dobila boje i dinamiku koje se ne bi postidio ni Eurosport (našu državnu dalekovidnicu u Prisavlju automatski izostavljam iz razmatranja). Tako, kad vam se razina adrenalina podigla, a vi se maksimalno nabrijali za brzu i dinamičnu utakmicu, gle ugodnog iznenađenja – na početnom izborniku uočavate novu opciju, Quick Game, kojom EA kani privući igrače koji nemaju afiniteta za sportske simulacije i one kojima se NHL čini odveć složen i simulacijski usmjeren. Dakle, Quick Game pojednostavljuje upravljanje i kontrole te zanemaruje sve simulacijske elemenate da biste se mogli bez mnogo razmišljanja opustiti uz nekoliko "paki". Bez ove opciju igra bi, po našem mišljenju, bila vrlo nepristupačna novim i neiskusnim igračima. Od ostalih opcija valja spomenuti i egzibicijsku utakmicu, sezonu, play-off, turnir i shootout, što su sve modovi poznati još iz NHL-a 98.

**"NHL 99 nudi savršenu ravnotežu simulacijskih elemenata i arkadnog načina igranja"**

## PAMETNIJI AI

Osim Quick Game moda, PC i PSX verzija nude i korisnu opciju Marc




Publika više nije bezlična masa zamućenih piksela. Pozorno motrite, možda prepoznate koga iz obitelji...

## U 3 KORAKA DO IGRE

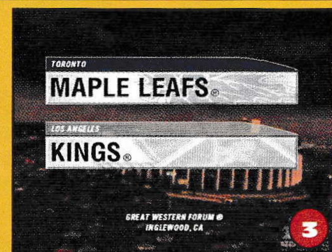
**Quick Game je opcija koju će rabiti igrači željni brze akcije. Ovaj mod igre zanemaruje sve napredne simulacijske parametre i u cijelosti vas oslobađa bilo kakvog managementa ili statistike. Nivo težine i kontrole su bitno pojednostavljeni, tako da do izražaja dolazi čista akcija i uzbuđenje. Preporučujemo vam najprije zabavu ovom modu, nakon čega možete krenuti u dublje istraživanje ove komplekse simulacije.**



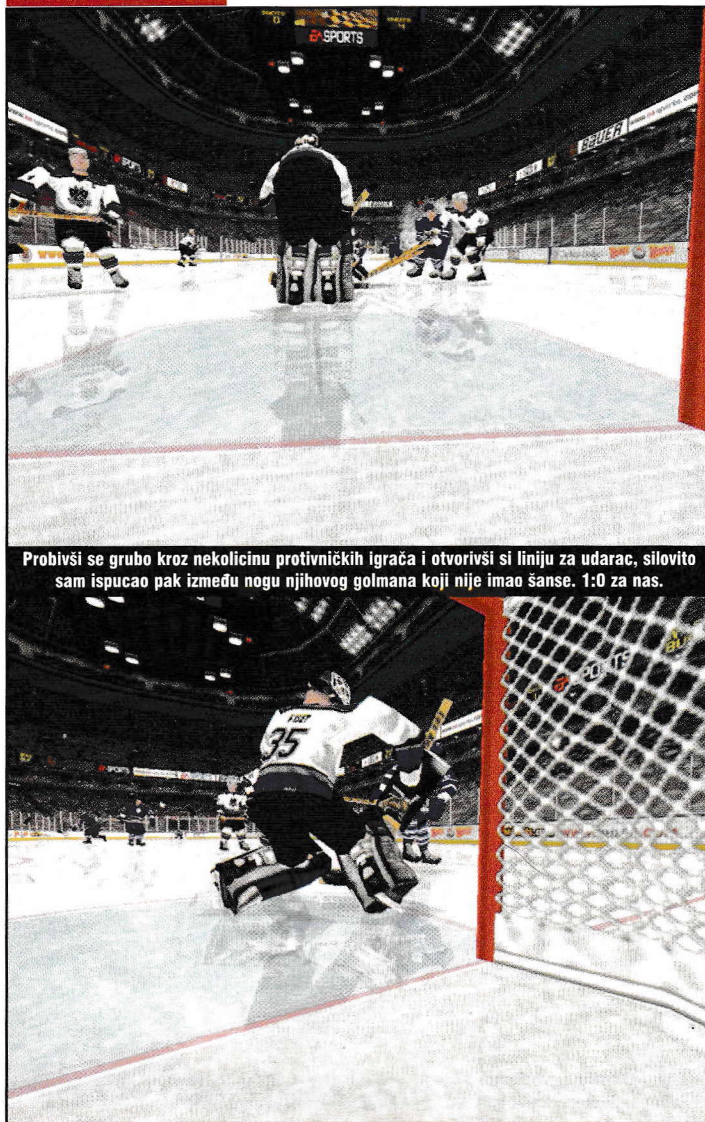

Na glavnom izborniku odaberite opciju Quick Game...




...odaberite kontrole koje su bitno pojednostavljene...




...i to je to. Slijedi kratka animacija stadiona i meč može početi.



Probivši se grubo kroz nekolicinu protivničkih igrača i otvorivši si liniju za udarac, silovito sam ispucao pak između nogu njihovog golmana koji nije imao šanse. 1:0 za nas.

Ljubitelji hard core simulacija sigurno neće biti razočarani količinom brojčanih i statistič podataka kojima se mogu uistinu dobro nahraniti.




Vaši virtualni igrači su čak dobili i detaljne face koje se kiselo krevelje... ...a poznatijim igračima su izravno skinute crte lica pomoću 3D skenera.

**"Kvaliteta na koju ste navikli kod EA Sportsovih naslova je bila imperativ izrade NHL-a 99"**

Crawford's Coaching Drills, odnosno uvježbavanje često rabljenih vještina i scenarija. Dakle, ako cijelo vrijeme gubite od frenda, natrag "u garažu" i izvježbajte osnovne fore pod paskom trenera Marca. Inače, Marc Crawford je bio trener Colorado Avalanchea koji su 1996. osvojili Stanley Cup, što je za dizajnere bila dovoljna preporuka da ga zaposle kao stručnog savjetnika pri razvoju igre. Marcove sugestije oko formacija napada i obrane te završnog izgleda igre su ozbiljno uzimane u obzir i tu dolazimo do aspekta kojem je posvećena posebna pozornost u igri - AI. Umjetna inteligencija je doživjela znatne promjene nabolje, tako da sada vodi brigu o nedopuštenoj igri iza mreže, u neutralnoj zoni, zadržavanju paka, pa čak se i led troši što, dakako, utječe na pokretljivost igrača. Posebna je pozornost posvećena fizikalnim svojstvima paka i njegovom ponašanju prilikom kretanja, ispucavanja i dodavanja, tako da više ne odlazi krivom suigraču. Poboljšan AI u konačnici ispravlja najveće bugove i nelogičnosti od kojih je bolovao NHL Hockey 98 i konačno ostavlja dojam dorađenog proizvoda. Znam da vas cijelo vrijeme, čitajući ovaj tekst, muči jedno: sve je to lijepo, ali ja ne volim hokej, a pogotovo ako je naglasak na simulaciji, brojkama i statistici. Kakva pogreška! Sama je igra dinamična, s naglaskom na gotovo arkadnoj akciji koju možete promatrati iz nekoliko rakursa kamere. Akcija je kudikamo naglašenija nego li u NHL 98: igrači se aktivno naguravaju i ruše, dok publika divlja i viče na svaki vaš potez koji ugrožava protivnički gol. Igra svoju dinamiku i igrivost dijelom duguje i upravljivosti koja ne zahtije upamćivanje prevelikog broja kombinacija na tipkovnici ili lomljenje prsti na gamepadu, nego se sve svodi na nekoliko osnovnih pokreta, tako da u igri možete uživati čak i ako igrate na tipkovnici, kao što je bio moj slučaj (konačno sam morao vratiti MS Sidewinder Force Feedback kontrole koji je bezobrazno dugo boravio "na testiranju"). Isto tako, lakše je upravlj vašim igračima i dodavati pak koji be greške stiže igraču kojem ste ga i poslali, a ne kao u NHL 98, gdje često znao odletjeti u krivom smjeru. I kao da to nije dovoljno, imam još jednu dobru vijest: NHL 99 u se nosi i naglašenu crtu bruta nosti, što treba zahvaliti gospodi kaskaderima koji su odglumili za vaše virtu alne igrače sve one vratolomne padove, nagur vanja, proklizavanja, čak i tučnjave na terenu.

**ALTERNATIVNO**

**NHL 98**
S ovom je igrom EA na velika vrata ušao u svijet simulacija hokeja. Još je uvijek igriv, naglašeniji mu je simulacijski aspekt

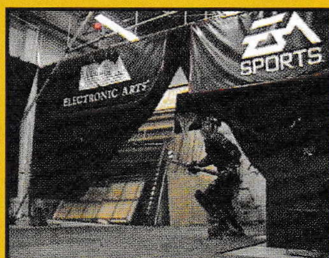
**WAYNE GRETZKY HOCKEY**
"Zakon" među simulacijama hokeja na N64, okrenut je, kao i sve igre na konzolama, akciji pa ga baš i ne bismo mogli okarakterizirati kao simulaciju.

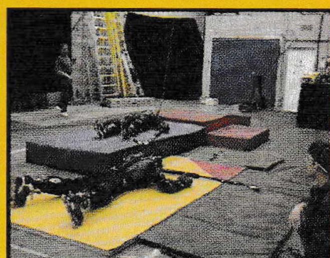
**OSTALI**
U ovu grupaciju spadaju ostali proizvođači koji nude svoje "simulacije" hokeja. Nažalost, konkurencija zasad ne nudi ozbiljniju alternativu Electronic Artsovom NHL-u 99.

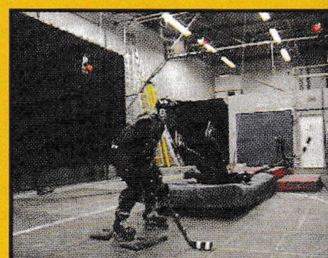
**MOTION CAPTURE**

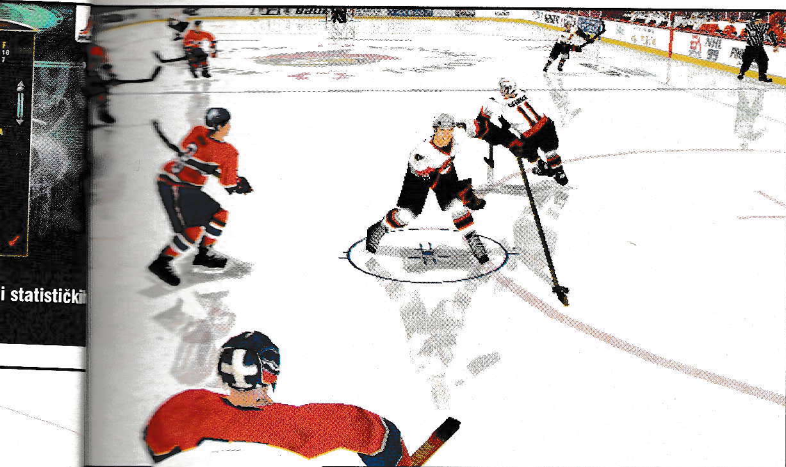
**Svi likovi i igrači su iznova dizajnirani i animirani. Animaciji je posvećena posebna pozornost, tako su u tjedan dana kroz Electronic Artsov motio-capture studio u Kanadi prode filirali Markus Naslund, Donald Brashear i Mattias Ohlund iz Vancouver Canucksa, Mike Silinger iz Philadelphia Flyersa te John Vanbiesbrouck iz Florida Panthersa. Ovi pozna igrači su nekoliko stotina puta ponavljali pokrete dodavanja, proigravanja, klizanja i proklizavanja samo da bi animacija igrača u igri bila što uvjerljivija. Electronic Arts se nij zaustavio na tome, najpoznatijim hokejašima su točno skinuli i izgled lica, a na slici možete vidjeti koliko uvjerljivo izgleda igrač u 3D grafici. Kad je o brutalnim akcijskim pokre tima riječ, poput prebacivanja, padanja i udaranja, EA Sports se nije usudio bacati skupe profesionalne igrače po svom studiju za motion-capture nego su u tu svrhu iznajmi prave kaskadere čiji pokreti NHL-u 99 daju agresivnost i dinamiku koja će privući i igrače nesklone sportskim igrama (poput mene).**

**Electronic Artsov studio za motion-capture u Kanadi je na 2 tjedna ugostio kaskadere koji su snimali spektakularne padove i vratolomije za NHL 99. Pogledajte odličan video zapis na Hack CD-u koji to zorno pokazuje.**










Chase kamera najbolje dočarava svu brutalnost hokeja. Šteta što se slika ne trese kad vas netko udari.




## TIP-TOP IZVEDBA

Naravno, sve ovo pada u vodu ako izvođenje nije tip-top, no ni ovdje NHL Hockey 99 ne razočarava. Grafika je vrlo uvjerljiva i detaljna, animacija fluidna i bogata realnim pokretima, a zvuk je visoke kakvoće i u dolby surroundu pa ćete, pod pretpostavkom da kod kuće imate opremu koja je u stanju dekodirati surround signal, moći uživati u trodimenzionalnim zvucima Electronic Artsovog virtual stadiuma. Za komentare koji konačno odgovaraju situaciji i ne ponavljaju se prečesto brinu se Daryl Reaugh, Bill Clement i Jim Hughson (potonji je najbolji komentator hokeja na svijetu). Naravno, svaka sportska igra ubrzo dosadi ako se ne igra protiv prijatelja pa NHL 99 nudi igranje udvoje na PSX-u (ili učetvero povežete li dvije konzole), učetvero na N64 u split-screen modu, dok se na PC-u možete natjecati preko modema, LAN-a ili Interneta (iz osobnog iskustva tvrdim da igranje NHL-a 99 preko Interneta ipak nije dovoljno brzo). Koliko ozbiljno EA Sports misli sa NHL 99 pokazuje i činjenica da igra paralelno izlazi za PC, PSX i N64. I dok je PC verzija vizualno najnaprednija zahvaljujući Voodoo grafici i visokoj razlučivosti, PSX verzija podržava dual shock i analogni kontroler. PC verzija, nažalost, ne podržava force feedback tehnologiju - nadamo se da će se EA opametiti i izdati zakrpu kojom će ovo ispraviti. Što se tiče N64 verzije, tamo EA već čeka konkurencija: renomirana Midwayeova Wayne Grezky serija i Acclaimov NHL Breakway, no ako NHL 99 u pokretu bude izgledao jednako dobro kao i slike što smo ih vidjeli u N64 verziji, nema razloga da ne nadmaši spomenute naslove jer pruža više i kao simulacija i kao arkadna simulacija.

Uostalom, govorimo o igri koja koja na čvrstim temeljima NHL-a 98 gradi proizvod koji je trenutačno bez konkurencije. Kupite NHL 99 jer bolje od ovog vjerojatno nećete naći prije nego što EA Sports izbaci novi izdanak ovog serijala.

**OCJENA**

**Savršeno ujednačena igra koja će zbog svog koncepta steći brojnu publiku. Dosad najbolja simulacija hokeja.**

**92%**

## IF IT'S IN THE GAME...

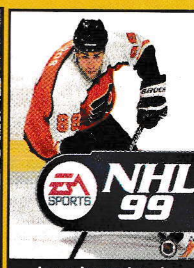
...It's in the game, kaže poznati reklamni slogan EA Sportsa. Da je ovaj moto itekako istinit, pokazuju sve igre nastale u sportskom odjelu Electronic Artsa. U stvari, EA Sports je stalni izvor velikih prihoda za EA, što ovom izdavaču i daje određenu sigurnost čak i kod rizičnih projekata koji bi mogli donijeti gubitke. Za razliku od ostalih proizvođača koji naprave dobru sportsku simulaciju te nakon početnog uspjeha izgube kormilo, ljudi iz EA Sportsa se drže iskušanog recepta: kupi sve bitne sportske licence i ubaci ih u igru, osvježi statistike i podatke za tekuću sezonu te prebaci igru u novi engine, koji već godinama daje samo vrhunske naslove. Ovakva je strategija primjenjiva na bilo koju sportsku disciplinu, a u najvažnijima je EA Sports već odavno zastupljen. Okosnica svake njihove igre je grafički i igraći engine koji se svake godine redizajnira, usavršava, poboljšava i prilagođava mogućnostima novog hardvera koji se pojavio na tržištu. Poseban programerski odjel unutar EA Sportsa je zadužen za programiranje spomenutih algoritama koji se onda ugrađuju u sve njihove sportske simulacije, što bitno pojednostavljuje stvar jer njihovi razvojni timovi ne moraju za svaku sportsku simulaciju pisati iznova engine nego rabe jedinstveni koji onda samo prilagode specifičnostima pojedinog sporta. Takav pristup znatno pojeftinjuje proizvodnju njihovih sportskih igara omogućujući im da tako ušteđeni novac potroše na skupe licence i markentišku kampanju. Na taj način nam ti mudrijaši iz EA svake godine predstavljaju novu FIFU, NHL, NFL Madden, NBA Live itd. s boljom grafikom, s boljom umjetnom inteligencijom i svježim podacima za sezonu koja dolazi... Već čujem kako se pitate nije li takav pristup pomalo microsoftovski jer nam se nude pomno isplanirani nastavci umjesto originalnih igara, no ne bojte se jer EA Sports dosad nije nijednom omanuo. Srećom po nas, njihov odjel zadužen za kvalitetu ozbiljno razmatra kritike i sugestije igrača, tako da nam svaki novi nastavak, osim bolje grafike, nudi i veću igrivost, dinamiku, zanimljivost, konfigurabilnost...




◄ I novi logo EA Sportsa koji krasi svaku igru sa sufiksom 99 igračima jamči standarde kvalitete kakve su danas rijetkost u ovom businessu.

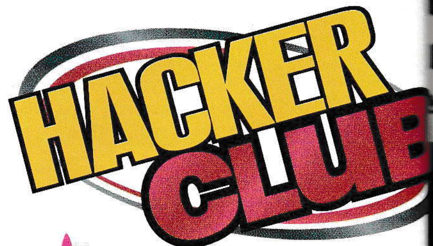


Kvaliteta NHL-a 99 je rezultat strogih standarda, što u konačnici rezultira...




...izvrsnim proizvodom koji ovom renomiranom izdavaču donosi astronomske dobiti.

# S Hackerom na Info '98 i InfoGAMER '9




## POKLANJAMO 100 ULAZNICA ČLANOVIMA HACKER CLUBA



**Yes!!!** Serija nagrada se nastavlja.
Ništa nismo prepustili slučaju.
U ovom broju poklanjamo prvih 50 ulaznica
za predstojeći sajam Info '98.
Dakle, što čekaš?! Još nije kasno da pošalješ kupon
za pretplatu i u uđeš u bubanj za idućih 50 ulaznica.

Zagrebački Velesajam





• Alan Jelić, Lekenik • Vedran Harapin, Zagreb • Saša Đugum, Ploče • Vedran Zlatar, Umag • Marko Pražić, Gospić • Alen Šimić, Umag • Vice Cotić, Vrgo
• Hrvoje Vuk, Cernik • Dorotea Dudaš, Osijek • Zlatko Bočkaj, Čakovec • Marijo Ožić, Opuzen • Kristijan Pamić, Sv. Petar u šumi • Kristijan Sočev, Zagre
Adam Koruga, Bjelovar • Danijel Fogec, Beretinec • Tomislav Tomašević, Brestovac • Denis Bauer, Rijeka • Goran Tonković, Zagreb • Shane Aye, Sp
Teo Banacin, K. Sućorac • Igor Njegovanović, Požega • Nenad Karlovčec, Sv. Martin na Muri • Jurica Mikulčić, Var. toplice • Vedran Vlah, Kastav • De
Novosel, Slavonski Brod • Davor Ivaniš, Sisak • Tomislav Čipčić, Šibenik • Luka Solenički, Samobor • Igor Marković, Nova Kapela • Bojan Bačić, Karlob
• Branko Hero, Rijeka • Tatjana Radinović, I. Graberje • Mladen Beljo, Vinkovci • Edo Modun, Split • Dolenec Maja, Zagreb • Matija Španić, Bjelov
Vjekoslav Petrović, Belišće • Grga Komadina, Rijeka • Nenad Nemec, Mursko Središće • Marko Golubić, Pula • Nikola Kljajo, Zagreb • Mirko Fontanti, Opa
• Klaudio Brala, Posedarje • Silvio Pintarić, Nedelišće • Franjo Skočec, Velika Gorica • Zoran Šolaja, Osijek • Eugen Pries, Gvozd • Davor Benac, Rijek
Boris Vrabec, Zagreb • Siniša Podolnjak, Voloder

## 400 CD-a za 400 novih pretplatnika

CD Dark Side of the Moon su dobili sljedeći pretplatnici: Premec Ivan, Koprivnica • Pajančić Dario, Osijek • Fabljanić Ivo, Pag • Ljubičić Tomislav, Dubrovnik • Vuković Hrv
Dubrovnik • Đurđević Siniša, Zagreb • Grabovac Igor, Split • Papić Danijel, Split • Zenzerović Vedran, Split • Pavelić Marin, Zagreb • Bosak Berislav, Zagreb • Martinović Ma
Pakrac • Kukulj Tomislav, Višnjevac • Giunio Sandi, Rijeka • Krobot Katarina, Stari Grad/o.Hvar • Staudacher Igor, Zagreb • Čabrijan Mladen, Rijeka • Lacković Marijana, Os
• Milošić Ingrid, Rijeka • Jozić Marko, Split • Rukavina Ivan, Crikvenica • Stričević Jerko, Lipik • Dragojević Ivna, Zagreb • Čović Marko, Zagreb • Sahnić Damir, Zagreb • Tom
Domagoj, Osijek • Maričević Josip, Kaptol • Orlić Ive, Trogir • Movrić Marko, Kutina • Bukač Zlatko, Zadar • Majnarić Bojan, Rijeka • Hržica Dinko, Naš.Dreznica • Čulig Tiho
Mahično • Vukadin Tomislav, Okrug Gornji • Lubina Luka, Knin • Mikulec Matija, Zlatar Bistrica • Vuksanović Igor, Dubrovnik • Šuperak Miljenko, Dubrovnik • Krespi Marino, Metk
• Kraljik Marko, Belišće • Šimić Ivan, Sat. Đakovačka • Jany Boris, Varaždin • Suša Tihomir, Varaždin • Dokozić Bruno, Požega • Petrinšak Antonio, Čepin • Šoštar Ivan, Stub.Topl
• Borković Nemanja, Dalj • Duraković Igor, Split • Karlović Marko, Koprivnica • Draganić Ivan, Zagreb • Klapan Luka, Zagreb • Staničić Tiho, Dubrovnik • Štefanec Marko, Rije
• Pupačić Hrvoje, Split • Vidak Željko, Grub.Polje • Sirbubalo Alen, Draganići • Rubinić Ante, Makarska • Matijević Marko, Karlovac • Schreiber Porin, Split • Nizić Drago, Split • Ju
Diego, Zagreb • Jerkić Zlatko, Zagreb • Kenji Nikola, Trn.Bartolovečki • Pantelić Zoran, Pula • Mikulčić Jurica, Var.Toplice • PZ Grozd, Zagreb • Kopić Branimir, Vinkovci • Malin
Bojan, Osijek • Vuček Ivan, Rijeka • Knežević Matija, Orahovica • Palinkaš Krešimir, Zagreb • Ivanković Marko, V.Gorica • ARD ured, Virovitica • Filipović Ivan, Daruvar • Njegovan
Igor, Požega • Abrazović Dino, M.Lošinj • Jefić Sandro, Kastav • Sabo Milan, Umag • Springer Christian, Zagreb • Čižmar Tomislav, Sv.Martin P/O • Kuntić Hrvoje, Krap. Topl
• Mesarek Dejan, Antunovac • Andraković Siniša, Petrijevci • Đura Goran, Kloš.Ivanić • Griva Tomislav, Višnjevac • Krajačić Kristijan, Zabok • Matijašec Ivan, Sisak • Rožić Vi
Bjelovar • Buzov Davor, Zagreb • Milanović Vedran, Zagreb • Fiala Filip, Zadar • Bikešić Dejan, Bjelovar • Lohajner Alen, Zagreb • Supičić Robert, Opatija • Vrdoljak Filip, Zag
• Pavičić Marko, Đurđevac • Werft Lukas, Sisak • Lončar Ivan, Maruševac • Matić Mijo, V.Gorica • Buač Goran, Zagreb • Tanković Nikola, Pazin • Dadić Filip, Hvar • Ostojić Iv
Krapina • Gregov Rade, Zadar • Spasojević Branko, Zadar • Čedomir Leljak, Varaždin • Kustura Dino, Ivanić Grad • Ban Marko, Bregana

# Iza sedam mora i sedam gora živio je KLONOA

PlayStation RECENZIJA

**Ljepota jednostavnosti ove iznimno "slatke" arkadice osvojit će sve one koji nisu zaboravili svoje djetinjstvo**



Prvi boss u igri nije jako opasan, ali ćete izgubiti nekoliko života dok mu pronađete slabu točku

Odskakivanje od neprijatelja važan je način dobivanja skrivenih bonusa.

PIŠE Berislav Jozić

| KLONOA | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Namco |
| IZDAVAČ | Namco |
| POTREBNI HARDVER | Memory Card |
| MULTIPLAYER | nema |

**NEMA sumnje, Namco zna što se prodaje. Bile to tučnjave ili arkade, uvijek znaju što će se svidjeti velikom broju kupaca i kako zgrnuti golemu lovu. Klonoa je samo još jedan dokaz da dobra igra ne mora značiti inovaciju i kompleksnost, nego je to i davanje igračima ono što žele - u najčišćem obliku.**

Riječ je o jednostavnoj arkadi napravljenoj na formuli Pandemoniuma, tj. mješavini 2D i 3D stilova (tzv. "2D arkada s poligonima"). Iako kamera rotira oko vašeg lika a linija kojom se krećete vrluda uokolo po 3D okolišu, ipak je to samo pravocrtno gibanje. Dizajneri nivoa su vještom uporabom grananja putova i njihova ispreplitanja smjestili mnogo radnje u mali prostor pa ćete i ovdje moći istraživati različite smjerove, čak se i izgubiti između ponuđenih staza.

Sam okoliš i likovi su vrlo šareni pa će vam se prije činiti da gledate animirani film, nego da igrate igru, čemu pripomaže i "slatkasta" grafika kao i divne FMV sekvence. Kristijan bi rekao - EYE-CANDY. Glazba je lagana je i nenametljiva, a kombinacija zvučnog i vizualnog dojma uveselit će vas čak i kad ste loše volje.

Priča je opet - kliše. Zli duh Ghadius (naški - gad) je oteo princezu Lephise koju mora spasiti hrabri Klonoa. Na stranu što su svi likovi čudne životinjske kreature, a sam Klonoa neka vrsta mačke s dugim ušima, ovakvu smo priču već imali u stotinama igara, i još uvijek služi svrsi. Ovaj se put sve odigrava u zemlji snova podijeljenoj u nekoliko dijelova kroz koje Klonoa mora proći.

**Klonoa svojim "djetinjastim" ugođajedm djeluje izuzetno relaksirajuće.**

I tako, Klonoa kreće u avanturu oboružan svojim magičnim prstenom pomoću kojeg može zarobljavati svoje neprijatelje. Jednostavnost priče proteže se i na upravljanje. Klonoa može trčati, skakati i rabiti prsten - i to je sve. Zarobljeni neprijatelj može, pak poslužiti za različite namjene, a skakanje i trčanje bili su podloga za mnoge ultrapopularne igre pa ne mogu reći da sam osjetio nedostak kontrola.

Težina nivoa je prilagođena iskustvu igrača, povećava se kako ulazite dublje u igru. Svaki je nivo sastavljen od nekoliko podnivoa, a na kraju vas očekuje boss - posebno opasan te ćete morati primijeniti specijalnu taktiku da biste ga se riješili. Ostali neprijatelji što ih srećete putujući kroz nivoe su bezopasni i slabi te ih je lako neutralizirati. Zapravo, postoji samo nekoliko vrsta neprijatelja (vidi goodies and baddies) koji se pojavljuju u svakom nivou s neznatnim izmjenama. Svojom jednostavnošću i slatkim izgledom, Klonoa će se sigurno svidjeti ženskom dijelu publike, ali ne sramim se priznati da sam ga i ja igrao do kraja. Ova kvalitetna igra pruža vam mnoge sate zabavnog skakutanja, trčanja i istraživanja, a vesela atmosfera koja prožima cijelu igru je ono najvrednije od svega.

## GOODIES AND BADDIES

Svijet kojim putujete u Klonoi prepun je slatko nacrtanih likova, kako prijateljskih, tako i neprijateljskih.

### GOODIES



kralj Seadoph

sam Klonoa



princeza Lephise

dobroćudna vještica

vesели duh nastanjen u vašem prstenu

### BADDIES



vaš glavni neprijatelj - Ghadius

Joka - Ghadiusov pomoćnik



Moo - osnovna vrsta neprijatelja



Rongo - leteća napast



Teton - miroljubivo leteće stvorenje



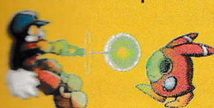
Zippoe - brža varijanta Mooa



Neki od svjetova kroz koje će Klonoa proći viđeni okom umjetnika

## JEDNOSTAVNOST JE VRLINA.

Sam Klonoa ne raspolaže s velikim brojem pokreta, a ovo su najvažniji:



neprijatelja hvatate pomoću magije vašeg prstena





zarobljenim neprijateljem možete i uništiti ostale protivnike

leteći neprijatelj dopušta vam duže letenje

## OCJENA

**Vrlo zabavna i zarazna arkada nastala na temeljima poznatog Pandemoniuma.**

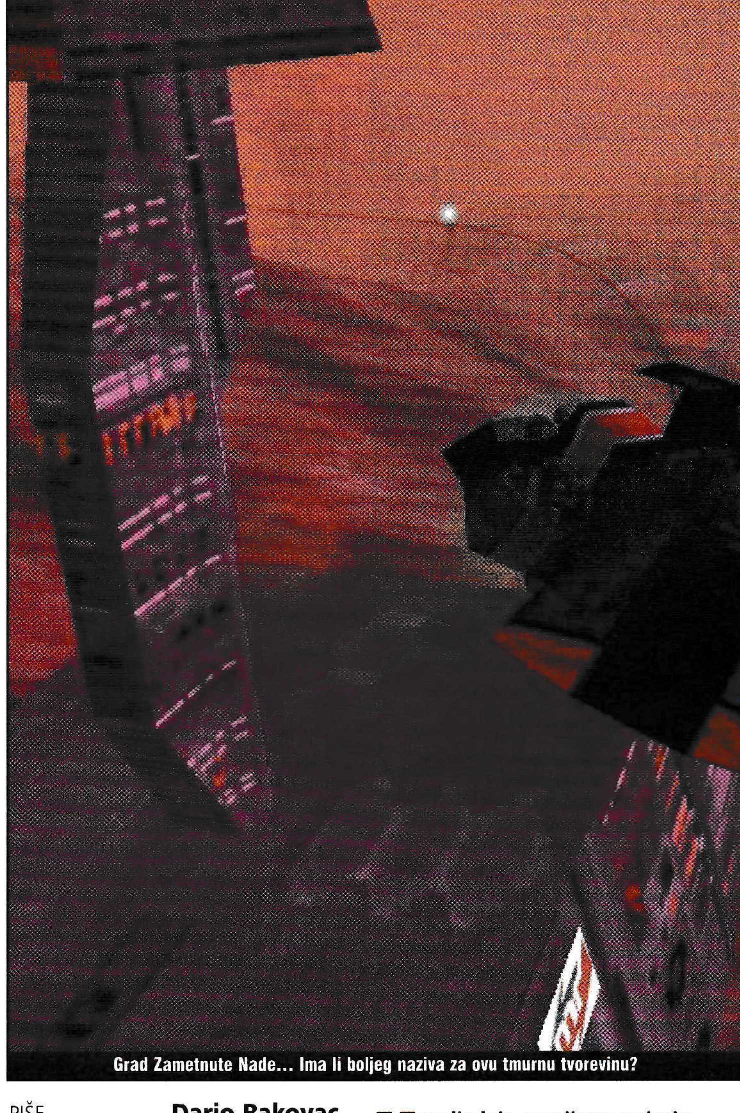
**83%**

## Pohlepa je vječna!

# HARDWAR

PREPORUKA MJESECA

**Gremlin Interactive probudio se iz dugog sna ponudivši nam nešto sasvim novo. Elitu devedesetih il još jedan u nizu svemirskih shoot 'em upova?**



Grad Zametnute Nade... Ima li boljeg naziva za ovu tmurnu tvorevinu?

PIŠE **Dario Rakovac**

| HARDWAR | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Software Refinery |
| IZDAVAČ | Gremlin Interactive |
| MIN. KONFIGURACIJA | P166, 16 Mb |
| NAŠA PREPORUKA | P2, 32 Mb, 3Dfx |
| 3D PODRŠKA | Direct 3D |
| MULTIPLAYER | Modem, LAN, Internet |

**ALTERNATIVNO**

**DESCENT: FREESPACE**

Svemirska simulacija koja je s trona konačno skinula Wing Commander seriju. Izrazito kvalitetno dizajnirane misije i napredna grafika jamac su kvalitetne zabave onima koji obožavaju svemirske pucačine.

**PRIVATEER 2**

Prastara, ali još uvijek jedna od najboljih igara gusarske tematike. Preuzmite ulogu Ser Arrisa i otkrijte njegovu mutnu prošlost trgujući i krijumčareći diljem galaksije. Ako vam je promakao ovaj klasični naslov, odnedavno je dostupna preuređena Windows 95 inačica koju vrijedi odigrati.

**U posljednje se vrijeme pojavio veći broj svemirskih simulacija pretežito pucačke orijentacije. Iako ove igre svojom kvalitetom često nadilaze naša očekivanja, manjak dubine i linearnost čine ih proizvodima za jednokratnu uporabu. Hardwar je također pripadnik ovog žanra, ali iznad konkurencije izdižu ga elementi o kojima često maštamo – trgovina i piratstvo. Slijedeći smjernice postavljene legendarnom Elitom, Hardwar bi vrlo lako mogao postati najboljom svemirskom igrom godine.**





Građevine se često dadu iskoristiti kao zaklon...

Titan, smrznuti Mjesec unutar našeg sunčevog sustava. Zaboravljena rudarska postaja davno izgrađena unutar niza kratera. Nekoć je to bio vrlo unosan posao, ali iscrpivši resurse, kompanije su se povukle ostavivši kolonistima da se brinu sami za sebe. To je bijedni grad Zametnute Nade, izmoren političkim borbama i godinama incesta, kloniranja i sterilizacije koja je njegove stanovnike pretvorila u sjene nalik ljudima. Postali su truli i iskvareni, beznadni i demotivirani. Zajednička im je samo želja za bijegom iz ove propasti. Sposobniji među njima neće prezati ni od čega bi ostvarili svoj cilj. Trgovina, krijumčarenje ili ubojstvo, bitna je sam zarada koja ih vodi bliže cilju. Oni s slobodni poduzetnici, a i vi ste jedan njih...

### ŽIVOT NA TITANU

Grad Zametnute Nade je ogroman prostire se preko površine nekoliko

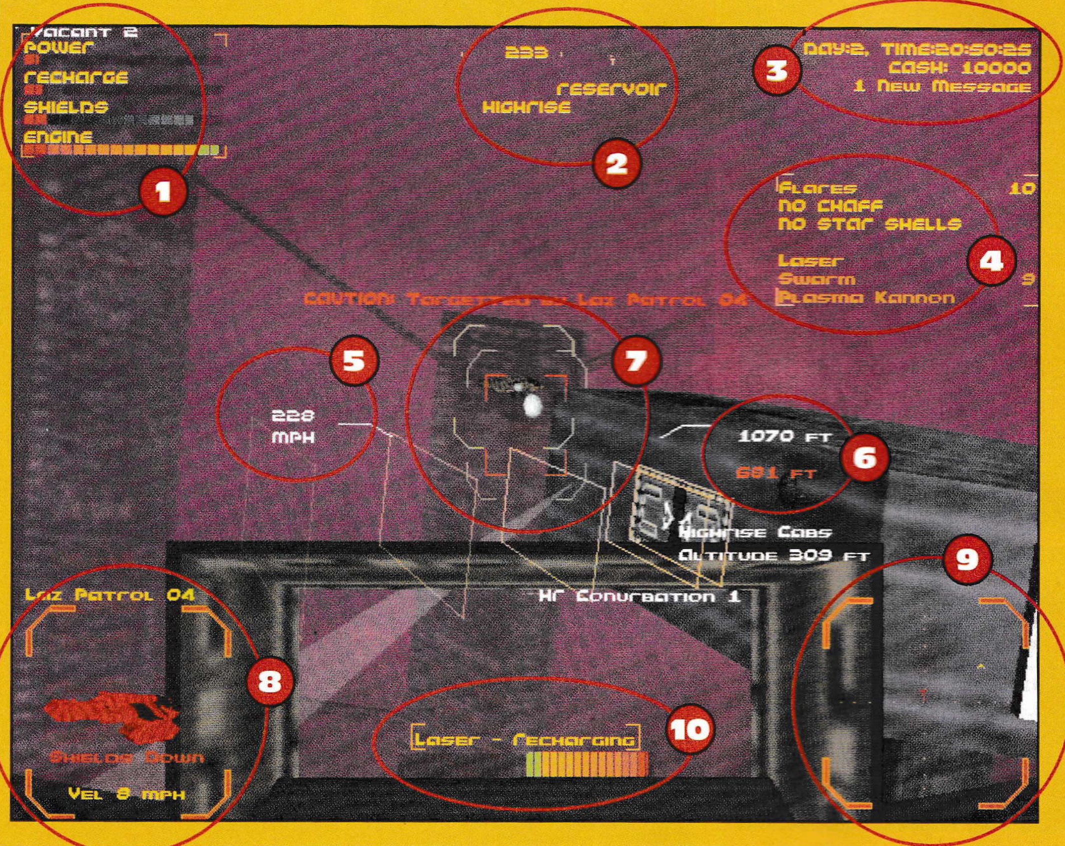
Prvi od tzv. game eventova koji otkrivaju glavnu priču počinje kada skinete prvi ... brod ili obavite prvi trgovački posao. Tada ćete dobiti e-mail naslovljen ... Pođite do označene lokacije i...

Jedan od ukupno pet različitih Moljaca kojim u igri možete letjeti. Nikada nemojte štedjeti na opremi jer misije će postupno postajati sve zahtjevnije...

Novce ćete najbrže zaraditi radeći za jednu od frakcija, što će najčešće uključivati ovakve zahvate.

## U MOLJČEVOJ KABINI

**1**- Ovaj dio HUD-a prikazuje trenutačno stanje letjelice uključujući i stupanj energije. Pazite da ne padnete na rezervu jer će vam pokretljivost pasti na minimum i teško ćete se dovući do najbližeg lightwella.
**2**- Kompas i lokacija pokazuju vam kuda se krećete i u kojem ste sektoru.
**3**- Podatke o vremenu dana, količini novca i novim porukama pronaći ćete na ovom dijelu zaslona. Pazite na nove poruke jer će vam one otkriti brojne poslovne mogućnosti.
**4**- Oružje koje rabite, teret koji nosite i dodatna oprema prikazani su ovim kvadratom. Razumno rabite lasersko naoružanje jer jača oružja troše više energije. Isto tako, pazite da uvijek imate dovoljno mamaca za rakete i strarshelova za osvjetljavanje terena.
**5**- Vaša trenutačna brzina
**6**- Vaša trenutačna visina
**7**- Centralni ciljnik omogućuje vam zahvatiti ciljeve i spremite ih u memoriju navigacijskog računala.
**8**- Na ovom ćete zaslonu imati prikazan trenutačno ciljani objekt ili letjelicu zajedno sa sektorom u kojem se nalaze i relativnom udaljenošću do njih.
**9**- Ova skala prikazuje snagu vašeg potiska. Crtice lijevo znače da se krećete unatrag, a desno da idete unaprijed. Pazite na brzinu tijekom pristajanja da ne biste nepotrebno oštetiti letjelicu. Na ovom prikazu imate i trenutačno izabrano oružje.
**10**- Radar. Žute crtice predstavljaju letjelice, plave jednotračni vlak, a bijele olupine i metal. Ako vas neka od letjelica cilja, bit će crvenom crtom spojena sa središtem radara.




... koji određuju sektore, a međusobno su povezani tunelima. Uvjeti u sektorima su vrlo različiti. U boljima cvate trgovina i jake policijske snage osiguravaju mir, dok u lošijima nitko nije siguran. Ondje vladaju gusari ili jedna od dviju moćnih korporacija koje drže stvarnu vlast u gradu, Kamp-G i obitelj Lazarus. Sve što se u gradu zbiva, legalno ili ilegalno, u domeni je ovih dviju frakcija. Policija je korumpirana i odgovara, ovisno o sektoru, jednoj od tih dviju suprotstavljenih strana. Snaći se u svoj toj zbrci isprva je prilično teško. Prostora za istraživanje je napretek, a toliko je i mogućnosti zarade. Čitav je svijet ove igre u potpunosti nelinearan i slobodan te igrač ne podliježe nikakvim zadanim pravilima. Igra ima svoju osnovnu radnju, ali se ona javlja onoliko često koliko to igrač želi ili koliko je u tom trenutku jak. U neku ruku, Hardwar je nalik Daggerfallu. Pristup je vrlo sličan jer i ovdje možemo posjetiti baš svaku zgradu, putovati neovisno o ostalim stanovnicima; jednostavno, osjećamo se tek jednim od stanovnika, anonimusa o kojima apsolutno ništa ne ovisi (makar na početku) i koji se bave isključivo svojim poslom. Cijelo vrijeme oko vas obliježu letjelice, ulaze i izlaze iz različitih hangara ili ih susrećete u tunelima. Svako malo dobivate e-mail poruke u kojima netko traži pomoć pri obavljanju kakvog "poslića" ili vas obavješćuju o zbivanjima u gradu pa ćete tako dobiti uvid o stanju na tržištu ili o borbi između frakcija. Sva zbivanja iskoristite u svom interesu. Nastojte biti u dobrim odnosima sa svim stranama, pogotovo u početku, kada se nije dobro zamjeriti moćnim protivnicima. Atmosfera se najbolje dade opisati kao bladerunerovska. Okoliš je vizualno vrlo impresivan, a kako je i sadržajno na istoj razini, nesumljivo ćete se osjećati pripadnikom tog mračnog svijeta.

### TRNOVIT JE PUT...

Igru počinjete izborom poduzetnika kakvim želite postati. Tri su mogućnosti: trgovac, sakupljač ili napadač. Ovisno o izboru, startat ćete iz različitog sektora s brodom čija oprema odgovara vašoj profesiji. To, naravno, ne znači da ćete se kroz cijelu igru morati ponašati u okviru jednog od ovih stereotipa, tijekom igranja razvit ćete svoj stil koji će vjerojatno biti kombinacija navedenih. Brod kojim upravljate – Moljac – vaše je osnovno sredstvo koje ćete stalno unapređivati i dograđivati novim dijelovima, ali vam za to treba novac koji ćete zaraditi obavljanjem najrazličitijih zadaća za

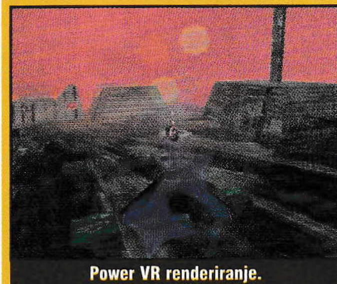

Lutajući gradom, tražeći posao...

**"Jedna od najjačih strana Hardwara je njegov AI koji prema vašem ponašanju određuje reakcije pojedinih frakcija i likova unutar igre."**

## 3DFX VS. POWER VR

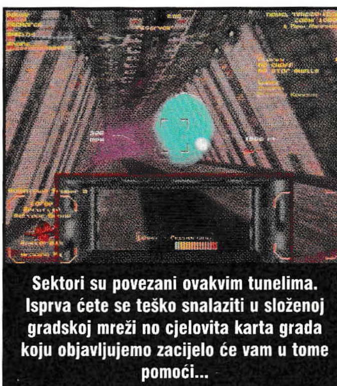
Hardwar je jedna od rijetkih igara koja je razvijana kako za 3Dfx, tako i za PowerVR 3D ubrzivačke kartice. Razliku u grafici ocijenite sami po priloženim slikama. Dostupan je i softverski mod koji je također prilično impresivan. Ovi primjeri dokaz su iznimne kvalitete Hardwarova grafičkog enginea, što će igraču pružiti visoku igrivost bez obzira na jačinu hardvera. Naravno, 3D kartice su u velikoj prednosti nad softverskim renderiranjem, ali sjećate li se igre koja je bez 3D-a izgledala tako dobro?


3Dfx renderiranje.

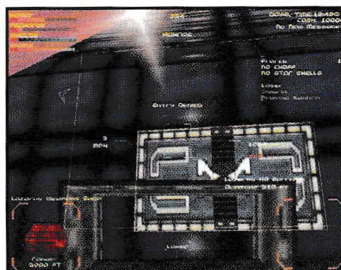

Power VR renderiranje.


Softversko renderiranje.


Tijekom leta pazite na natpise na građevinama. Ocijenite li da bi vam neka od njih mogla zatrebati, spremite je u navigacijsko računalo...


Sektori su povezani ovakvim tunelima. Isprva ćete se teško snalaziti u složenoj gradskoj mreži no cjelovita karta grada koju objavljujemo zacijelo će vam u tome pomoći...

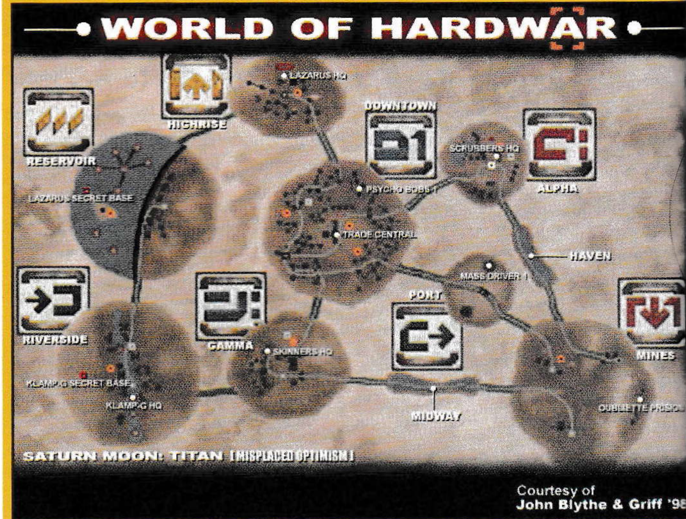

Energiju nadoknađujete u ovakvim Lightwellovima. Iako su besplatni, potražnja je tolika da ćete se ponekad morati boriti za pristup.

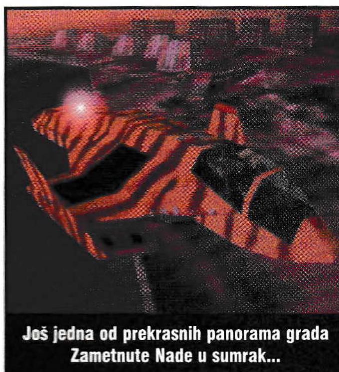

Pristajanje je isprva dosadan manualni posao. Stoga, čim zaradite dovoljno novca, nabavite docking computer koji će to obavljati umjesto vas...

moćne korporacije ili, jednostavno, trgujući. U određenim se sektorima traže jedni proizvodi, a proizvode drugi. Posjećujući trgovački centar, saznat ćete kome što treba. Lovci na nagrade posao dobivaju e-mailom ili posjećujući policijske postaje gdje će pronaći liste traženih pilota. Skupljači će, pak, lutati Titanom tragajući za metalom koji će onda prodavati . onome tko ponudi najbolju cijenu. Metal skupljaju pomoću malih sondi što ih ispuštaju kad lociraju olupinu. Pazite da ih tijekom izvlačenja ne skine konkurencija koja često pokušava oteti plijen. Kako je potražnja za sirovinama stalna, posla uvijek ima, a lukavi će si piloti nastojati pomoći pretvaranjem konkurencije u metalni krš. Ovdje vam postaje jasno koliko je početni izbor nebitan. Svaki će lovac na nagrade opremiti svog Moljca i opremom za prikupljanje i pohranu metala jer zašto ne zaraditi i na olupini protivnika? U svim sektorima postoje lokalni trgovci kod kojih možete popraviti brod ili ga nadograditi oružjem ili softverom. Oružje ne treba opisivati, a softver čine jači radarski ili navigacijski sustavi i slično. S vremenom, možete kupiti i novog Moljca, a osobito je zanimljiva opcija kupnja vlastitog hangara u kome možete otvoriti trgovinu te preko nje posredno zarađivati novac. Dan traje relativno kratko na Titanu, što je itekako važno za efikasnost vaše letjelice. Moljci su pogonjeni solarnom energijom, što znači da im se baterije pune tijekom dana. Kako on ne traje bogzna kako dugo, a u nekim sektorima sunce baš i ne dopire do površine, potrebnu ćete energiju morati osigurati umjetnim izvorima svjetlosti, tzv. lightwellovima. Pazite na konkurenciju jer će vas ona ponekad napasti samo zato da bi se napunila prije vas. Kako igra bude napredovala, za vas će se zainteresirati i ključni igrači, što će povisiti uloge i zahtijevati velika ula-

## KARTA TITANA

Na njoj je prikazan cijeli grad Zametnute Nade sa svim sektorima. Na njoj ćete pr jetiti neke od tipičnih lokacija, poput Psycho Bob'sa, gdje ćete pronaći najbolju opre za svog Moljca, ali i sjedišta zaraćenih frakcija. Osobitu pozornost posvetite lokacija njihovih tajnih baza koje ćete u određenom trenutku morati potražiti. Bitno je tije istraživanja sve relevantne zgrade spremiti u memoriju svog navigacijskog račun uperivši HUD prema njima i zalockavši ih. Nastojte imati lokacije trgovaca oružje Breaker Makera (jedino mjesto gdje možete popravljati letjelicu) u svakom sektoru će vam često trebati.



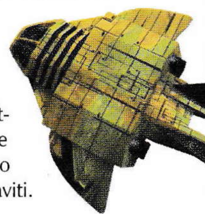


Još jedna od prekrasnih panorama grada Zametnute Nade u sumrak...


Ako zabunom skinete civilnu letjelicu, ima ćete problema s policijom. U pravilu je bolje platiti kaznu jer ćete se u suprotno naći na policijsko listi traženih...

## "Prije svega, budite pohlepni!"

ganja u opremu. Srećom, potke se možete i ne morate držati. Moja vam je preporuka da dio vremena posvetite zarađivanju novca da biste si onda mogli priuštiti bolji brod i kvalitetnu opremu te se prihvatili "velikih" misija. Da biste ostvarili svoj konačni cilj i pobjegli s Titana, morat ćete se posvetiti osnovnoj priči, ali čak i kada završite igru, odlučite li joj se vratiti, ona nikada neće biti ista jer se svijet svakim novim pokretanjem iznova generira, a na raspolaganju vam je i izvrsni multiplayer mod koji se u osnovi ne razlikuje od klasične igre, jedina je razlika u neodređenom broju igrača koji se istodobno nalaze u gradu i igraju svoju igru. Nema deathmatcha ni kooperativne igre, a igrači se tijekom igranja uopće ne moraju sresti.

Hardwar je u svakom pogledu vrhunsko ostvarenje. Koliko mu god tražio zamjerke, jednostavno ih ne mogu pronaći. Je li to zbog toga što sličnog proizvoda na tržištu nije bilo još od Privateera 2 ili smo zasićeni čisto borbenim igrama, ne znam. Jedno je sigurno: Hardwar nudi nevjerojatan ugođaj i mogućnost uranjanja u virtualni svijet koji odiše stvarnošću. Nelinearnost radnje i štih Elite čine ga gotovo vječnim jer igrač se ne mora nikada nužno posvetiti rješavanju priče nego može do mile volje gusar i trgovati kao što je to nekoć činio u toj vječnoj legendi. Zadovoljstvo će pronaći i ljubitelji brzih pucačkih igara, ali i oni mirniji koji više vole postupno istraživati i uživljavati se u svijet igre. Izvedbeno je igra blizu savršenstva, no to nije nešto što bi n u današnje vrijeme osobito impresioniralo. Hardverska glad i nužnost 3D ubrzanja čine Hardwar relativno skupom igračkom, ali kako nas veći odavno ima kakvo-takvo 3D ubrzanj mislim da na tom polju problema ne bi smjelo biti. Nabavite li ovu igru, nećete zažaliti. Riječ je o rijetkom ostvarenju koje nećete samo tako zaboraviti.



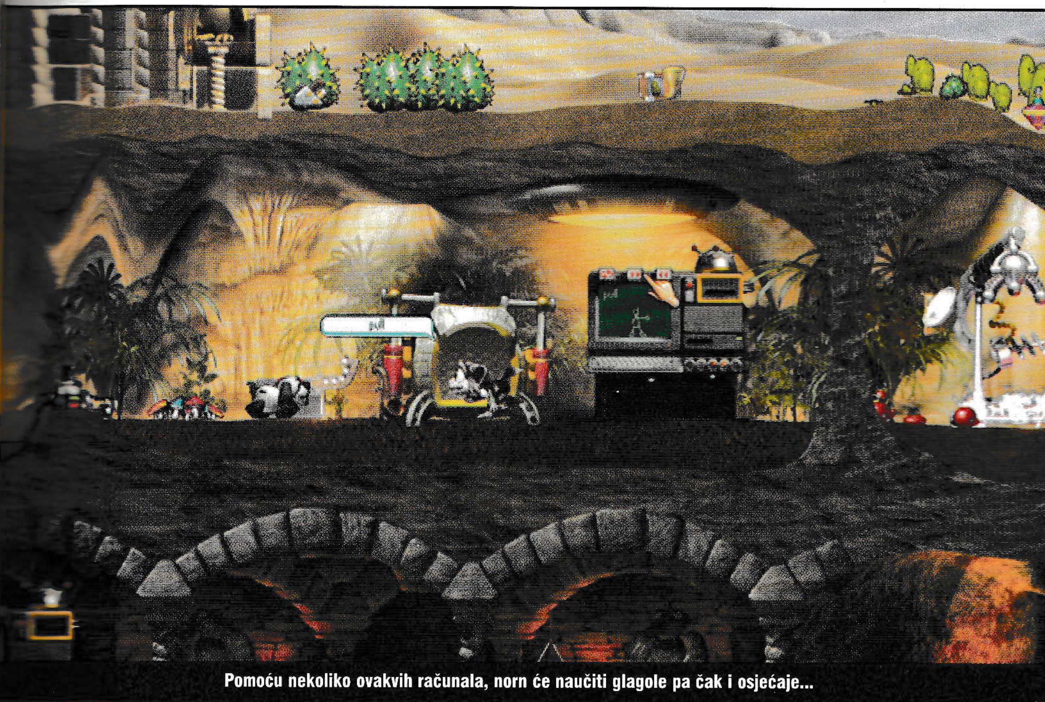
## OCJENA

Vizualna atraktivnost Prophecyja i igrivost Elite. Treba li reći više?

90

# Jeste li već upoznali CREATURES 2

**[illegible]ste li mi vjerovali kada bih vam rekla da je moguće komunicirati s likovima iz igre? Ne? [illegible]čitajte i saznat ćete kako...**


Pomoću nekoliko ovakvih računala, norn će naučiti glagole pa čak i osjećaje...


Kada je umoran, norn će vam to i reći, a ako ga još niste naučili govoriti, to ćete saznati iz toolbara dolje desno, gdje je uvijek simbolom predstavljeno određeno raspoloženje

Kristina Jeren

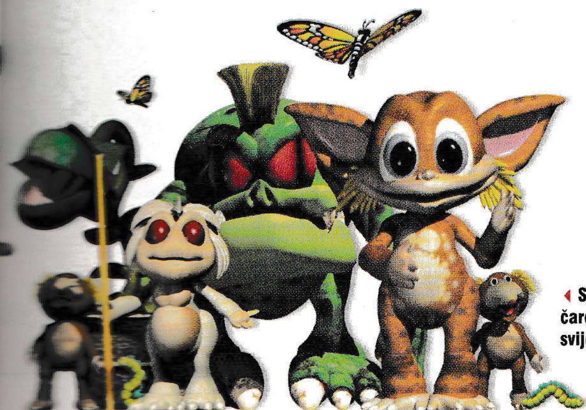
| CREATURES 2 | |
|---|---|
| Proizvođač | Mindscape |
| Izdavač | Mindscape |
| Min. konfiguracija | P166, 16 Mb, 1 Mb SVGA |
| [illegible] preporuka | P166, 24 Mb, 1 Mb SVGA |
| [illegible] | nema |
| [illegible] | nema |


Albia je bogata različitim igračkama koje nornovi jednostavno obožavaju


Nakon nekog vremena moći ćete govoriti nornu, a on će vas poslušati

**IAKO je već prošlo dosta godina, zacijelo se sjećate igre Creatures koja je unijela posve novu logiku igranja na računalima. Navikli smo bili ubijati i uništavati, a ovdje je vaša zadaća bila potpuno drugačija. Trebalo je stvoriti i očuvati život malih i [illegible] stvorenja - nornova (koji su svojim izgledom pomalo podsjećali na mnogo popularnije gremline. Oni su. dakako. evoluirali.**

Priča počinje velikim razaranjem Albie, nornovske zemlje. Zbog velikih erupcija, otkriveni su tajni laboratoriji i instrumenti stare vrste Shee, stvoriteljice nornova, koja je davno izumrla. Ondje leži možda posljednja nada za spas malih bića. Na vama je otkriti novi, uzbudljivi svijet kroz koji ćete stići do mjesta gdje je prvi norn otvorio svoje velike oči. No oni nisu jedini koji nastaniuju Albiu. Rezultat
su i
li i ettini,
nici, koji su
remenom
gubili
činu svojih
nkata.
je pravi


Svi stanovnici čarobnog svijeta Albie

mali svijet u kojem se izmjenjuju godišnja doba, vrijeme, dan i noć. Svaka biljka i životinja ima svoj ciklus hranjenja, razmnožavanja, a sve međusobno ovise jedna o drugoj tvoreći tako jedinstveni ekosustav u kojem žive vaši nornovi.

## PROZOR U ALBIU

Možda ste pomislili da je cijela ova igra samo lijepo dizajniran tamagotchi za PC, no nije tako. Svaki je segment razrađen u detalje te jednom kada krenete s igrom, shvatit ćete da je dinamična i itekako realna. Kada igru prvi puta pokrenete, vaša će pozicija biti automatski spremnjene i sljedeći put nećete moći krenuti ispočetka. Sami možete birati gotovo sve aspekte života vaših bića. Prvo odabirete jaje iz kojeg će se izleći mali norn. Nakon rođenja dajete mu ime i počinjete ga učiti baš kao malo dijete - prepoznavati objekte i bića (i vas će prepoznavati kao mamu ili tatu), naučiti ga koji su predmeti štetni, a koji korisni, što je hrana, a što su igračke, istraživati okoliš i, po meni najintrigantnije, naučiti ga komunicirati s vama, naučiti ga govori da je gladan, umoran, osamljen, zaljubljen... Jeste li se bar malo zagrijali? Nakon nekog vremena zbunjena će životinjica s vama "razgovarati" kao pravo inteligentno biće. Na vama je priskrbiti mu sve potrebno za udoban život. Svaki norn živi otprilike deset sati, što znači da stari u realnom vremenu, a njegov se život pauzira izlaskom iz igre i sprema. U tih deset sati on će proživjeti sve normalne faze života, baš kao i ljudi. Nakon 30 minuta života, norn ulazi u kasno djetinjstvo, nakon jednog i pol sata postaje adolescent i može se razmnožavati, nakon 3 sata vaši nornovi već imaju svoju djecu. Njihovu zrelost (plodnost ženke) možete nadzirati pomoću jednog od mnogobrojnih alata. Čujete li jedan dugački cmok, znajte da možete očekivati jaje u sljedećih nekoliko minuta! Poželjno je kontrolirati i zdravlje vaših bića, pogotovo stoga što im prijete mnoge opasnosti - ubodi kukaca, bolesti, a mogu se čak i gušiti. Na raspolaganju su vam lijekovi i cijeli Medicine kit pomoću kojeg pratite čak i aktivnosti njihovih unutarnjih organa. Zadatak nije nimalo lak, ali budete li ih odgajali najbolje što znate, ni veselje neće izostati. Igra je zamišljena kao jedan prozor, na toolbaru su smještene sve glavne opcije pa je i samo igranje lako i pregledno. Ruka koja predstavlja vas (mamu) može rabiti sve predmete u prozoru, može čak i pogladiti norna ako je dobar ili ga udariti ako je zločest. Uz golemi prostor, bezbroj kombinacija razmnožavanja životinjica, igra praktički nema kraja. Detaljno razrađena scena, bogati zvukovi i više nego simpatična animacija likova jamstvo su da vam ova igra neće brzo dosaditi.

**OCJENA**

**Jedinstvena tematika, detaljno razrađena prava mala studija, s maštovitim sučeljem. Jedina mana ove igre je poprilično dugo vrijeme potrebno da bi se njome ovladalo.**

**81 %**








GP6-350
350 MHz Intel Pentium II
512KB 15ns Pipeline Burst L2 Cache
64-768 MB SDRAM DIMM, 100 MHz
13x-32- Mitsumi IDE CD-ROM
6.4GB Quantum Ultra ATA HDD
8MB 3D AGP Graphics
15" EV500 TCO92 color monitor
MS Windows 98 CD

GP6-400
400 MHz Intel Pentium II
512KB 15ns Pipeline Burst L2 Cache
64-768 MB SDRAM DIMM, 100 MHz
13x-32- Mitsumi IDE CD-ROM
6.4GB Quantum Ultra ATA HDD
8MB 3D AGP Graphics
17" EV700 TCO92 color monitor
MS Windows 98 CD

GP6-450 SE
450 MHz Intel Pentium II
512KB 15ns Pipeline Burst L2 Cache
64-768 MB SDRAM DIMM, 100 MHz
13x-32- Mitsumi IDE CD-ROM
6.4GB Quantum Ultra ATA HDD
ATI Rage Pro 8MB AGP Video kartica
17" EV700 TCO92 color monitor
MS Windows 98 CD



SONY MULTISCAN 120AS/220AS
15" i 17" Trinitron multimedijalni monitor ekskluzivnog dizajna i boje
3D sistem zvučnika sa sub-wooferom za punu bass rezonanciju
Horizontalna frekvencija: 30-70 kHz
Vertikalna frekvencija: 50-120 Hz
Vidljiva dijagonala: 357/408 mm
Razmak točaka: 0.25




CELERON
300/333 MHz Intel Pentium II
128KB Pipeline Burst L2 Cache, EX 440
16-256 MB SDRAM DIMM
2.2/3.5/4.3 GB HDD
Integriran ESS SoundCard
MS Windows 98 CD, MS Works 4.5

KLAMATH
300/333 MHz Intel Pentium II
512KB Pipeline Burst L2 Cache
16-512 MB SDRAM DIMM
2.2/3.5/4.3 GB HDD
PCI S3 Virge 3D 2MB
MS Windows 98 CD, MS Works 4.5

DESCHUTES
350/400 MHz Intel Pentium II
200W Midi Tower
512KB Pipeline Burst L2 Cache, BX 440 100 MHz
64-512 MB SDRAM DIMM, 100 MHz
2.2/3.5/4.3 GB HDD
AGP i740 3D, SDRAM 8MB, MPEGII/DVD
MS Windows 98 CD, MS Works 4.5

SENSO UMAG tel. 052 74 27 76
SENSO PULA tel. 052 52 92 70

IZGUBLJENI U SVEMI



NAKON ŠTO JE POTVRĐENO DA U SVEMIRU POSTOJE JOŠ NEKI ZNAKOVI OSIM LJUDSKIH, JEDNA OBITELJ BUDE POSLANA U ISTRAŽIVANJE. TREBAT ĆE IM DESET GODINA DA STIGNU DO CILJA, A DA NEVOLJA BUDE JOŠ VEĆA, NA NJIHOV SVEMIRSKI BROD SE UKRCAO SLIJEPI PUTNIK-SABOTER SA CILJEM DA IH ZAUSTAVI.

ULOGE
MIMI ROGERS, WILLIAM HURT, GARY OLDMAN TE 'PRIJATELJ' MATT LEBLANC

UCD FI









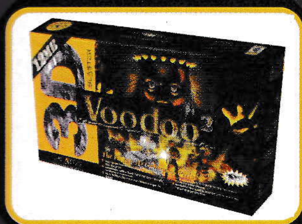










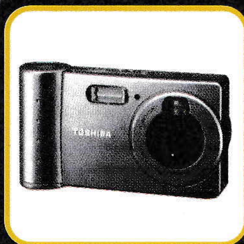



CREATIVE 3D BLASTER VOODOO²
Najnovija i najbrža Creative 3D Blaster Voodoo² ubrzivačka kartica pravi je izbor za sve igrače željne najveće kvalitete igranja.

TOSHIBA



PORTÉGÉ 7010 CT
300 MHz Intel Pentium II
32-160 MB RAM
4.1 GB HDD
24x CD-ROM
12.1" TFT Display, 2MB Video
THIN LINE




Digitalna kamera PDR-5
Savršene slike uz jednu od najnovijih i najlakših digit. kamera sa ugrađenim flashom. Teška 180 gr, rezolucija 640x400, 2MB flash memorija
2.5" LCD display



GSM Upgrade kit
Optegra Globalnom karticom omogućava Vam fax priključak uz brzinu 9.600 bps. Dobavljivo za široki spektar mobilnih telefona.

EMI




CD FIL SURADNJI

TIVE E atrox FUJITSU COMPAQ

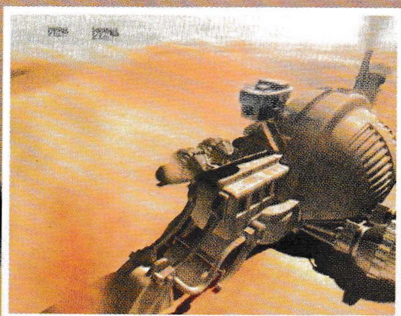
senso
Tel-Fax: 01 3822-555
Kranjčevićeva 54
e-mail: senso@senso.hr
www.senso.hr

## Ponovno na pijesku

# DUNE 2000

RAZOČARANJE MJES

**Pojavivši se 1992., igra Dune 2 je izazvala pravu revoluciju. Danas, 6 godina poslije, stiže nam njen remake. Otvara li Westwood novo poglavlje u povijesti igara? Zar opet?**



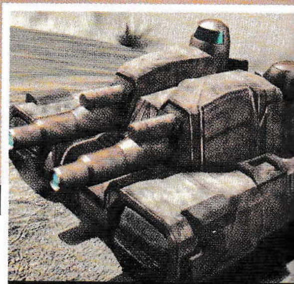
Sigurnost Harvestera imperativ je koji morate poštivati želite li napredovati u igri

Odlična meta za bombardiranje ornithopterima su neprijateljske elektrane!

PIŠE **Patrik Pencinger**

| DUNE 2000 | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Westwood |
| IZDAVAČ | Westwood |
| MIN. KONFIGURACIJA | P90, 16 Mb, 2 Mb SVGA |
| NAŠA PREPORUKA | P200, 32 Mb, 2 Mb SVGA |
| 3D PODRŠKA | NEMA |
| MULTIPLAYER | Lan, modem, Internet (Westwoodov servis) |

**ČUDAN** je osjećaj ponovno se naći za kormilom pješčanog svijeta Dine. Kao da sam još jučer (dobro, možda, prekjučer) natezao miša na dobroj staroj Amigi 500 mijenjajući pritom onih 6 disketa na kojima je igra bila distribuirana. Bila je to jedna od rijetkih igara koja je utemeljila novi žanr koji su onda slijedili brojni klonovi, tj. sve RT strategije. Vrući novi žanr u kombinaciji s fantastičnim svijetom kojeg sam otkrio gledajući Lynchov istoimeni film i igrajući Dune avanturu bio je tada za mene vrhunac svijeta. U siječnju su počele kružiti glasine o reizdanju velikog Westwoodovog hita. Umjesto u proljeće, kako je najavljeno, igra Dune 2000 izašla je samo tri mjeseca poslije, što je za svijet kompjutorskih igara mizerno kašnjenje, a u ta tri mjeseca strasti o ponovnom susretu s planetom Dine samo su raspirivane. Očekivanja su narasla do neba, mnogi su očekivali novu revoluciju u svijetu igara, hrpu

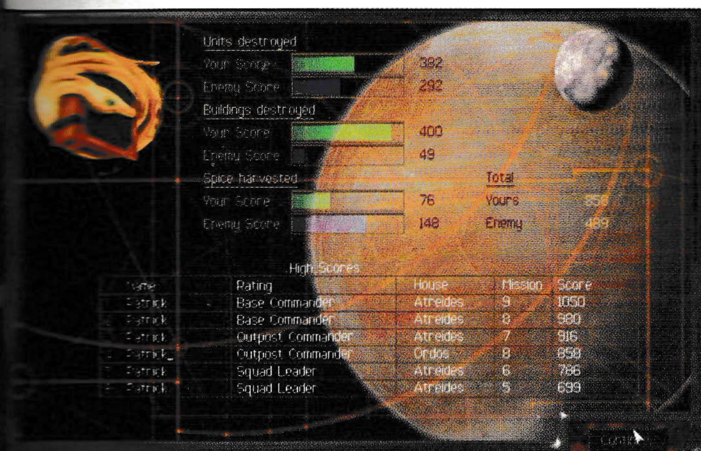


Devastator je najjača jedinica u ci[…] igri, ima razorni self-destruct mehan[…]

novih jedinica, briljantnu novu priču i tko zna što još ne... Nažalost, kada očekivanja prije[…] granice stvarnosti, događa se k[…] Upravo je to pogodilo i Dune 2[…] po meni, potpuno nepravedno ovo je ipak samo reizdanje ("Remake") kultne igre i svoje[…] predigra Tiberian Sunu.



Glavno sučelje igre. Misteriozne Fremenske oči kao da vas žele prestrašiti pred igru



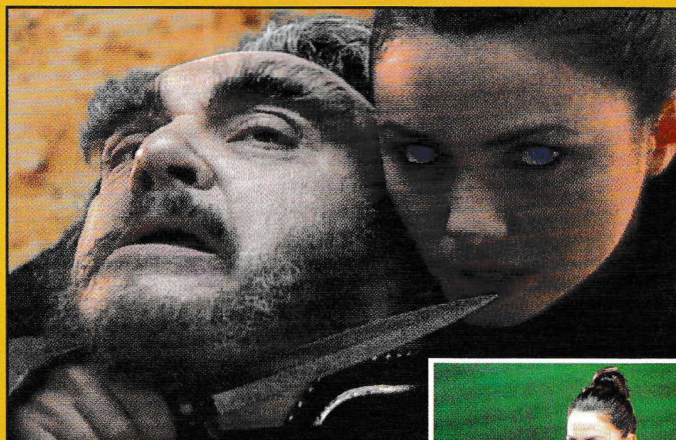
Stari dobri Hall Of Fame s identičnim kategorizacijama po bodovima kao kod Dune 2

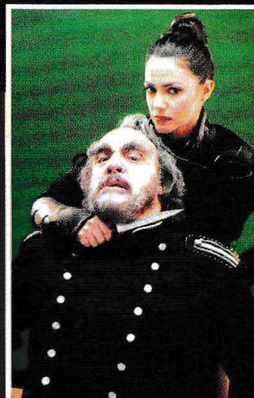
Dune 2000 je potpuno nova igra koja u cijelosti slijedi koncept svog uzora. Radnja se odvija na planetu Arakkis (poznat pod imenom Dune). Car čije je cijelo carstvo izgrađeno na moćnom začinu odlučuje organizirati neku vrstu natjecanja. Nekoliko je kuća (kuća je u Dune svijetu svojevrstan ceh s jednom dominantnom obitelji na čelu) previše ojačalo i, da ne bi došlo do oružanog sukoba, trebalo je na neki drugi način odlučiti kojoj će kući pripasti povlastica iskopavanja i prerade začina neprocjenjive vrijednosti. Problem je samo u jednoj sitnici: začin u cijelom svemiru postoji samo na Arakkisu. No kao ni naš, ni svijet Dine, pješčanog planeta, nije idealan. Nečiste spletke i prljava igra onemogućuju takmičenje već na samom početku. Izlaz je samo jedan: oružana borba! Za takmičenje su vam na raspolaganju tri kuće: plemeniti Atreidesi, podmukli Ordosi i zli Harkonneni. Sa svakom rasom morate proći [illegible] klasičnih RTS misija. Napredujući kroz igru, i vi i neprijatelj dobivate sve bolje i bolje oružane jedinice, a i karte će biti veće. Uglavnom, sve misije su iste: ili istrijebiti neprijatelja ili skupiti određenu kvotu začina. Za svaku rasu imat ćete različite pomagače. Atreidesi su plemeniti i miroljubiv narod. Kao takvi, zadobili su povjerenje Fremena, pješčanog naroda posebnih mogućnosti. Jedinice su im prosječne snage — brže i slabije od Harkonnena, a sporije i jače od Ordosa. Pješčani ljudi i zračna nadmoć stvorena ornithopterima trebali bi biti dovoljni za pobjedu. Ordosi su posebna vrsta, okrenuti tehnologiji i materijalnom. Glavno je pitanje i odgovor na sve kod njih novac. Kako igra napreduje, surađuju s krijumčarima i plaćenicima koji im povećavaju izglede za pobjedu. Potpuno su beskrupulozni, čak rabe i bojne otrove i kamikaze jedinice. Veću važnost u borbi pridaju brzini i agilnosti te su im i jedinice dizajnirane sukladno tomu. Iznimno su brze, ali i najslabije. Harkonneni su tipični bad-guys. Oni su protiv svih. Svakom se njihovom članu ugrađuje specifična naprava na srce, tzv. heart-plug, čijim povlačenjem pojedinac umire. Njihova vjera u pobjedu utemeljena je jedino na golemoj snazi oružja. Imaju najjače, ali najsporije jedinice te, kao šlag na tortu, balističke rakete kojima mogu gađati bilo gdje po planetu (tj. karti). Sa svakom je kućom igra nešto drugačija i isplati se odigrati je ako ni zbog čega, a onda zbog animiranih međusekvenci u kojima vam vaši mentati (svojevrsni tutori, karika između vrhovnom vođe i vas) predočuju situaciju.

**"Svijet Dine, pješčanog planeta, egzotičan je koktel političke intrige i skrivenih opasnosti. Ako se dosad niste sreli s njime, spremite se, bit ćete uvučeni!"**

## MENTATI - VAŠI VODIČI KROZ IGRU

Glavni akteri kratkih filmski sekvenci su mentati. Uvode vas u misiju produbljujući radnju igre. Vrhunska gluma je glavna odlika ovih međusekvenci; doista se može ustvrditi da su tehnići na razini ostatka igre.


Na samom početku Fremeni u vama prepoznaju prijetnju. Jadni atreidski mentat trpi


Snimanje je vršeno ispred zelene pozadine umjesto koje je ubačen digitalno generiran krajolik

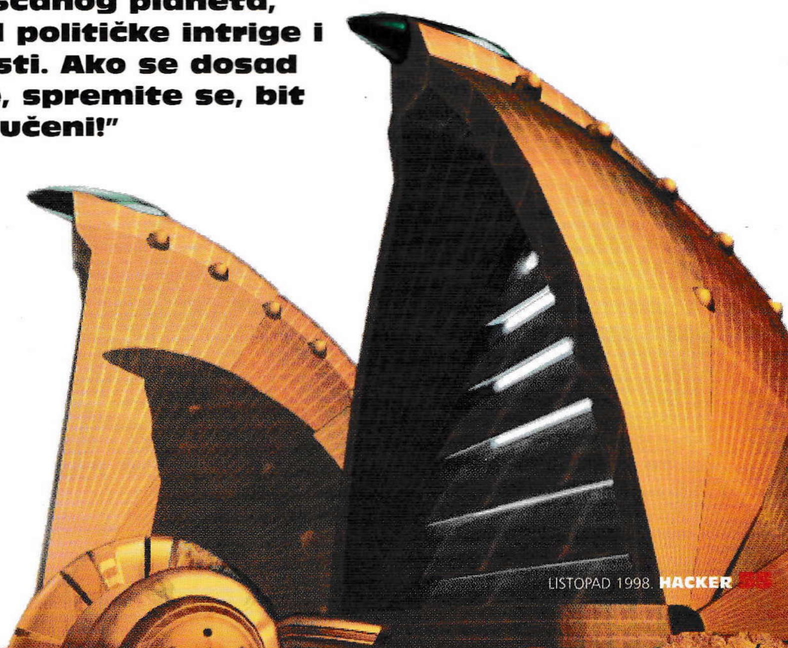





Ordoski mentat pravi je techno freak.

Mentat Harkonnena pravi je vražičak.

On inače nema tako veliku glavu, ovo je samo krupni plan




Stari jarac se zaljubio, čini gluposti..

... i ne shvaća da manipulira s njime kao s klincem.


Ako vas zarobe Harkonneni, ugrade vam heart plug. Nesretna fremenska vlasnica poprsja na slici će uskoro odapeti


Ovako je to izgledalo prije 6 godina. 32 boje i 320x200!

## NOVA IGRA?

Dune 2000 je jednostavna real time strategija napravljena po pravilima stare škole, ali ispolirana do krajnjih granica. Ovo, nažalost, znači da u igri nedostaje različitosti rasa (koje su vrh svoje evolucije postigle u Starcraftu), ne postoji zadavanje kontrolnih točaka jedinicama između kojih patroliraju, tj. po kojima se kreću, a najviše će vas smetati što nema gomilanja naredbi o izgradnji. Tako, recimo, ako želite deset pješaka, morat ćete deset puta klikati na pješakovu ikonicu, ali tek kad se prethodni pješak pojavi, što uzrokuje koban gubitak vremena, posebice igrate li na većim brzinama, i dovodi do poraza. Također nedostaje i mogućnost promjene postavki AI-a protivnika. Razlika između Easy, Medium i Hard moda je u cijeni jedinica. Stara škola ima i neke svoje dobre strane: nema potrebe za učenjem sučelja i načina upravljanja jer je sve to već viđeno u svim Westeoodovim RTS-ovima posljednjih 6 godina (Dune 2, Command&Conquer, Red Alert... i njihovim raznim mission packovima i Gold verzijama). Sve je tu: od gaženja pješadije većim motoriziranim jedinicama do održavanja proizvodnje energije u bazi. Dobro je i to što će zahvaljujući jednostavnosti Dune 2000 zaigrati i oni koji baš nemaju mnogo sluha za RTS žanr. Jednostavno i igrivo. Osnovne crte bitne za uspjeh igre. Programski kod ponovno je pisan iz temelja. Grafički engine sposoban je vrtjeti igru u 16-bitnoj (65536 boja) i 8-bitnoj (256 boja) grafici. Razlika u ova dva moda je u hardverskoj zahtjevnosti igre i ponekom specijalnom efektu, dakle, ničem bez čega se ne bi moglo živjeti. Dobro je znati da Westwoodovci misle i na vlasnike slabijih računala. Sve su jedinice i strukture prvo pažljivo izmodelirane u 3D uređivaču. Jako se pazilo da linije građevina i vozila budu između granica postavljenih u 6 knjiga *The Dune Chronicles* Franka Herberta i filma iz 1984. Davida Lyncha. Potom su te jedinice i građevine malo vizualno diferencirane, da ne bi bile baš potpuno iste kod svih triju strana. Graf[...] je igra uistinu prekrasna i prava je šteta što se ne može igrati u većoj razlučivosti od 640x400. Građevine [...] animirane, a ako su oštećene, oštećenja su zorno prikazana. 16-bi[...] dubina boje omogućila je autorima [...] igranje s prozirnim teksturama, što s[...] najbolje vidi na eksplozijama i dim[...]jacima vaših rafinerija. Zvučni su ef[...] pristojno odrađeni - svaka kuća ima [...] specifične koji odgovaraju njenom karakteru. Primjerice, Atreides imaj[...] blagi ženski glas, a Harkonneni podmukli muški. Kvaliteta zvučnih uzor[...]ka je visoka, nema nikakvih šumova[...] Razlika u kvaliteti je itekako velika kada se zvučni efekti snimaju u dob[...] opremljenom studiju kakav je Electronic Artsov. Glazba je priča za sebe, najbolji dio igre. Još 1984. napravio je poznati glazbenik Toto [...] izvrstan soundtrack za Lynchov film. Otad se te melodije provlače kao lajtmotiv kroz sve vezano za Dinu. Ovaj su put uzeti neki glavni motivi i remiksani te je tako nastao potpuno nov, a opet prepoznatljiv soundtrack. Vrhunski obavljen posao.

**" Cilj vam je jednostavan: preraditi najviše začina i zajamčiti prevlast matičnoj kući. Borba za prevlast vodi se između plemenitih Atreidesa, podmuklih Ordosa i zlobnih Harkonnena "**





## STVARI KOJE JE DOBRO ZNATI

**Dune 2000 bit će vam daleko lakše igrati upamtite li nekoliko činjenica i prečica vezanih uz igru:**

**1** Otimanje neprijateljskih zgrada omogućit će vam izgradnju prije nedostupnih jedinica. Najbolje mete su Construction Yard (mogućnost gradnje svih protivničkih zgrada i jedinica uključujući i palaču.) Heavy Factory, pogotovo harkonnenski, čime dobijate pristup devastatoru, iznimno jakom tenku, i atreidesovski High Tech Factory koji vam omogućuje bombardiranja pomoću ornithoptera.

**2** Brzo započnite proizvodnju i reafiniranje začina. Optimalna brojka je 6 harvestera i 4 rafinerije. Imat ćete novca u izobilju jer je začina u Dune 2000 mnogo više nego u Dune 2. Napadajte neprijateljske harvestere, ali budno motrite na svoje.

**3** Na samom početku misije načinite brzo izviđanje karte da biste se mogli već prije pripremiti za neprijateljske napade.

**4** Koliko je god pješadija kojiput korisna, toliko je kojiput i beskorisna: brzo razaraju turette, ali ih zato jedan tenk može pregaziti pedeset u desetak sekundi čineći ih gotovo nekorisnima u sljedećim misijama.

**5** Svaka jednica ima svoje dobre i loše strane. Npr. Devastatori su jako ranjivi gađa li ih se bacačima raketa koje im je teško pogoditi jer se stalno kreću. Quadovi su posebno ranjivi protiv pješadije i sl. Svaka kuća ima glavno svojstvo koje se provlači kroz sve jedinice. Harkonneni su snažni a spori, Atreidesi osrednji, a Ordosi brzi i slabi.

**6** Rabite Hotkeyeve! H – vas prebacuje natrag do glavne baze. T – prebacuje kursor u repair mod. Y – prebacuje kursor u sell mod. Strelicama pomičete kartu za jedan ekran. Ako stisnete na traku za pomak ikona za izgradnju jedinica desnim gumbom miša, pomaknut će se za jedan ekran.



Nagomilavanje jedinica prije velikog napad[...] uvijek najbolji recept za sigurnu pobjedu. [...] nemojte podcijeniti neprijatelja

…bile baš pot… …trana. Graf… …i prava je …ti u većoj … Građevine …ćene, …zana. 16-b… …e autorima …rama, što s… …ama i dim… …učni su ef… …a kuća ima… …u njenom …eides imaj… …nneni pod… …učnih uzor… …ih šumova… …ko velika …naju u dob… …v je …e priča za … 1984. …enik Toto

**…iditi …last … vodi … pod… …ena …**

"Tank Rush", taktika dobro poznata iz Red Alerta, dobro pali i u Dune 2000.

Dune 2000 samo na travi (Command&Conquer Gold)



## PROTIV LJUDSKOG PROTIVNIKA

Jedna od glavnih kritika koje prate promociju Dune 2000 je mogućnost sraza s ljudskim protivnikom, prvi put. Stvar odlično radi igrate li preko dva brza modema ili lokalne mreže. Preko Interneta možete igrati samo preko Westwoodovog besplatnog servisa (da biste mu pristupili, morate biti registrirani vlasnik originalne verzije igre). Igranje na ovaj način je stravično. Lag time je nevjerovatan, kao da pokušate igrati Quake na 2400 bps modemu (neovisno o brzini veze s Internetom). No, na servisu stalno visi određen broj mazohista koji trpe nevjerovatan lag samo da bi igrali protiv ljudskog protivnika. Zanimljiva stvar je Oponnent Handicapping opcija kojom sebi ili protivniku možete dati stanovitu prednost u multiplayer igrama izvlačeći time maksimalnu količinu zabave iz igre čak i kada su u srazu potpuni početnik i maher. Hendikep igrača odnosi se na cijene jedinica i građevina. Boljem igraču trebat će više novca…

## FRANK HERBERT - TVORAC DINE

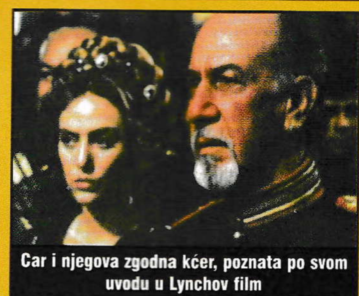
Frank Herbert bio je jedan od najboljih pisaca znanstvene fantastike uopće. Svojom serijom od šest knjiga The Dune Chronicles postavio je potpuno nove standarde u svijetu pisanja znanstvene fantastike. U svom najvećem djelu stvorio je golem svijet. Razvivši ljudsku rasu kroz narednih 10 tisuća godina, stvorio je nevjerojatno uvjerljiv svijet. Neki tvrde da je Herbert učinio za svijet naučne fantastike sličnu stvar kao Tolkien za fantasy žanr. Dune je bila prva knjiga koja je osvojila i Nebula i Hugo nagradu iste godine (1965.)! Herbertovi osnovni motivi pri pisanju Dune bili su, kako on sam piše: stvoriti planet, energetski stroj upravljan ljudima, pritom prodrijeti u dubine i spletke politike i ekonomije. Kronika o Dini priča o ljudskim vrlinama; hrabrosti, požrtvovnosti i ljubavi, ali i manama; pohlepi, zlobi i varanju. Ako vam se imalo sviđa okružje u kojemu je izgrađena igra i Lynchov film, obavezno pročitajte The Dune Chronicles.



Frank Herbert, jedan od začetnika ZF žanra u obliku kakvom ga danas poznajemo



Paul Atreides i njegova majka, scena iz filma



Car i njegova zgodna kćer, poznata po svom uvodu u Lynchov film

## ISPOD PROSJEKA?

Sve ovo dosad napisano dovodi nas do pitanja može li se Dune 2000 nositi s "novim" RTS-ovima tipa Starcraft i TA? Ne može. I može. Zbunjeni? Je li vam se sviđao Command&Conquer i Red Alert, jeste li uživali igrajući ih, žudite za još? Dune 2000 je prava stvar za vas! Jeste li obožavatelj originalne Dine, a oduvijek ste željeli igrati protiv ljudskog protivnika? Jeste li obožavatelj djela Herberta i Lyncha? Onda je Dune 2000 prava stvar za vas. Ako pak čekate igru koja će iz korijena promijeniti RT strategije i koja ima prekrasan 3D teren, zaobiđite Dune 2000 u velikom luku.

Dune 2000 ne donosi ništa novoga RTS žanru, čak je po nekim standardima nekoliko koraka iza novih state-of-the-art RTS-ova tipa Starcraft, no ipak je riječ o zabanoj igri. Ako igri Duni 2000 priđete s relnim očekivanjima, kao RTS-u napravljenom po starom iskušanom receptu (da budemo jasni, taj recept je izmislio Westwood!), bit će vam pravo zadovoljstvo odigrati ponovno Dune prisjećajući se nekih prošlih vremena…



…napada… …bjedu. S… …telja … otmete High Tech Factory, možete … njihovim vlastitim oružjem, … ornithopterima.



Iako su harkonnenske balističke rakete relativno neprecizne, ogromna im je razorna moć



Ne podcjenjujte Fremene. Iznimno su jaki, a k tome i nevidljivi neprijatelju sve dok ne pucaju. Odlični su za otkrivanje teritorija

### ALTERNATIVNO

**DUNE**
Igra koja je prva uvela svijet Dine, pješčanog planeta, u dom kompjutoraša. Riječ je o izvrsnoj kombinaciji avanture i strategije prepunoj intrige i naglih obrata. Prilično slijedi tijek filma.

**DUNE 2**
Legendarna igra. Možda biste je trebali pogledati i vidjeti koliko su u nekim segmentima novi RTS-ovi daleko dogurali a koliko su, pak, u drugima ostali isti.

**COMMAND&CONQUER**
Veliki hit zaslužan za globalnu afirmaciju RTS žanra. Uistinu iznimna igra zanimljive priče.

### OCJENA

**Ušminka verzija za igrače koji su voljeli Dune 2. Svojim će ugođajem privući i igrače koji se nisu nikada susreli s Dune svijetom.**

**79 %**

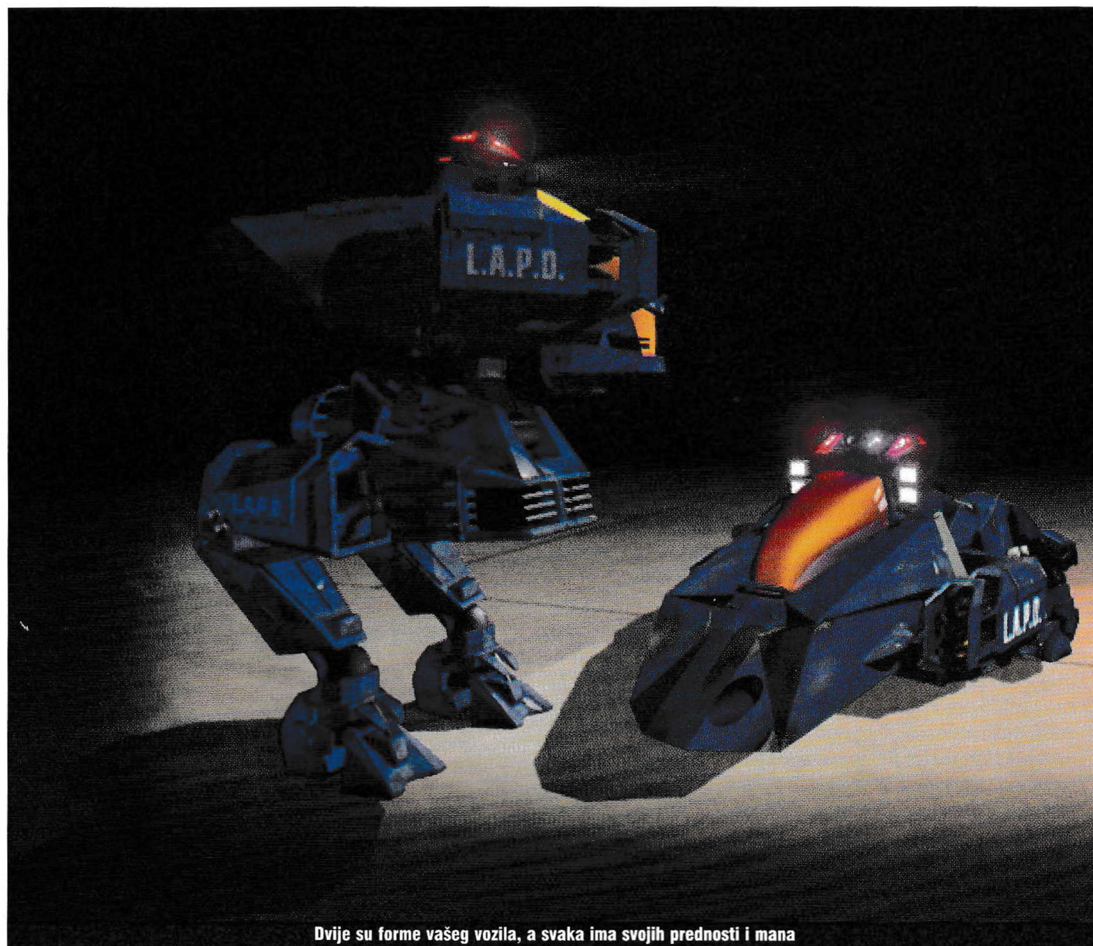
Protect, serve, survive

PREPORUKA MJESECA

# FUTURE COP L.A.P.D.

PlayStation RECENZIJA

**Ako vam je dosta kojekakvih šarenih 3D pucačina, ovo je prava igra za vas. Čista petica Electronic Artsu!**



Dvije su forme vašeg vozila, a svaka ima svojih prednosti i mana

PIŠE **Berislav Jozić**

| FUTURE COP L.A.P.D. | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Electronic Arts |
| IZDAVAČ | Electronic Arts |
| PODRŽANI HARDVER | memory card, dual shock, analogni kontroler |
| MULTIPLAYER | Split-screen |

**ALTERNATIVNO**

**STRIKE SERIJA**
Iako je vaše vozilo helikopter, logika po kojoj su složene misije je slična, a i grafički engine nosi mnogo zajedničkih osobina.

**WALKER**
Vrlo stara igra u kojoj ste walker robotom uništavali nebrojene borbene strojeve i mrcvarili hiljade neprijateljskih vojnika - ovog će se sjećati samo najstariji.

**NAKON najnovije Electronic Artsove igre i vi ćete poželjeti isto. Poželjet ćete biti policajac budućnosti, kada će moderna oprema za sprječavanje zločina podrazumijevati i izvrsno oklopljene i naoružane robote tipa walker. Vatre i eksplozije bit će svuda naokolo, a vi prosipate streljivo u ime zakona - ima li veće uživancije?!**

Ali ako ste pomislili da je Future Cop samo još jedna pucačina kakvih smo se već nagledali, niste bili u pravu! Ovo je igra kakve još nije bilo, svojom je svježinom i tehničkom kvalitetom zaslužila visoku ocjenu. Kako se igra sastoji iz dva dijela, akcijskog i strategijskog, tako će biti koncipiran i ovaj opis.

## CRIME WAR

Crime War je akcijski dio igre gdje vam je glavni cilj očistiti Los Angeles od kriminala. Morate proći baš kroz svaku četvrt i počistiti što više sitnih kriminalaca te na kraju "neutralizirati" bossa, tj. glavnog kriminalca pojedine četvrti. Naravno, sve to nije nimalo lako jer je svaka četvrt pravi labirint zgrada, hodnika, dizala i prolaza koji će vas voditi po cijeloj karti dok ne dođete do cilja. Sam okoliš više podsjeća na vojne baze s tenkovima, zrakoplovima i sličnim instrumentima uništavanja koji čekaju samo vas.




Ono čime se vi suprotstavljate ovom moru zločina je *X-1 Alpha* - najmoderniji spoj policijskog automobila (zapravo lebdjelice) i borbenog robota nalik walkeru iz istoimene igre (sjeća li se još netko ove legende iz zlatnih dana Amige). Vaš stroj svakako je najimpresivniji element igre pa ćemo se malo zadržati na njegovu opisu. Dva obl ka, koja možete po volji mijenjati, znače veliku preciznost u pokretan mogućnost penjanja i bržeg okretar (u formi walkera) te brzinu i sposob nost preletanja vode, lave ili mehaničkih prepreka na zemlji (u formi lebdjelice). U oba slučaja, va


Poručnica Ryder, čiji vas glas prati kro cijelu igru. Svakako bih želio upoznati vlasnicu ovog glasa čiji je učinak hrabr nja nevjerojatan, što bi mi dobro došlo i stvarnom životu



Igranje strategijskog dijela udvoje često se svodi na borbu walkera. Čak i kada uništite protivničkog robota, to još uvijek ne znači pobjedu.




Prije svake misije pogledajte animaciju terena kojim ćete se kretati i poslušajte objašnjenje osnovnih ciljeva

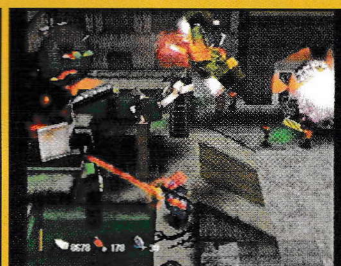


Zajedno je mnogo lakše uništiti bolje oklopljene neprijatelje - uhvatite ih u unakrsnu vatru i PUF!

## GLEDAJ PRED SEBE!

Iako je pogled na igru izometrijski, a kamera se približava i udaljava ovisno o mjestu na kojem se nalazite, ponekat je pametno namjestiti i neki drugi pogled (tipkom SELECT) osim preporučenog. Tako je SKY CAMERA (ptičja perspektiva) najbolja za trenutke žestoke akcije, dok će CLOSE UP CAMERA (pogled izbliza) biti prilično korisna za precizno orijentiranje ili "sređivanje" manjeg broja ljudskih protivnika.





**Poriv da laserskim topom potamanite bijednike koji trče ispod vašeg prozora, najnormalnija je pojava nakon nekoliko odigranih misija.**

Naoružanje ne mijenja, sastoji se od tri vrste oružja: lakog - za tamanjenje ljudi, srednjeg - za uništavanje vozila, te teškog - za uništavanje velikih, statičnih ciljeva (primjerice automatskih topova ili borbenih brodova). Namjerno ne navodim nazive oružja jer tijekom igre stalno dobivate nova ali je i njih moguće rasporediti u postojeće tri vrste. Kombiniranje uporabe različitih oružja je važna jer rabeći samo jedno od njih brzo ćete ostati bez streljiva. Oba oblika vašeg vozila imaju svojih prednosti i mana u određenim situacijama i tek kada naučite koji oblik treba rabiti u kojem trenutku, uspješno ćete završiti i teže misije. Naravno, boreći se da sačuvate živu glavu od brojčano nadmoćnijih neprijatelja, ne možete stalno gledati na kartu provjeravajući sljedeći cilj. Zato je tu poručnica T.J. Ryder (vidi sliku) koja će vas svojim milozvučnim glasom pripremiti za misije, savjetima vam pomoći tijekom borbe i čestitati na pobjedi, ali će i vrlo slobodnim rječnikom komentirati okoliš i vaše neuspjehe.

Ako su vam i usprkos snažnom oružju i prijateljski nastrojenoj djevojci na radio vezi, misije preteške, pozovite prijatelja na igru udvoje na podijeljenom ekranu. Iako igrajući na ovaj način nećete imati ništa više energije, oštećenja jednog robota prenose se i na drugoga, udvostručena vatrena moć trebala bi biti i više nego dovoljna za pobjedu.

Grafički Future Cop svakako opravdava epitet PSX igre treće generacije, i to ne samo uvodnim i završnim animacijama prije i poslije svake misije (koje često obiluju crnim humorom), nego i vizualnim dojmom. Cijeli je okoliš napravljen u nekom cyberpunk stilu, s prizorima najmodernije tehnike koja se miješa s već raspadnutim starinama. Nemam nikakvih primjedaba na eksplozije i ostale "vatrometne efekte", a posebno su me se dojmile animacije pogođenih ljudi. Čovječuljci koji teturaju ostavljajući krvavi trag ili trče vrišteći naokolo pretvoreni u ljudske buktinje (ovisno o oružju kojim ih pogodite) dat će vam osjećaj moći i snage, umanjiti komplekse manje vrijednosti (pokušajte, kao ja, zamišljati da gađate svoje prijatelje ii suradnike na poslu - to je pravi užitak).

## PRECINCT ASSAULT

Osim akcijskog, ova igra raspolaže i strategijskom dijelom i to toliko različitim da s pravom možemo govoriti o dvije igre s istim glavnim likom. Ovdje je vaša zadaća osvojiti protivničku bazu spriječivši da oni osvoje vašu. Da, imate bazu u kojoj možete proizvoditi zrakoplove i tenkove, a možete osvajati i napuštene baze na strategijskim položajima na karti i ondje proizvoditi svoje borbene strojeve. Sve to ne odvija se u suhoparnoj tlocrtnoj perspektivi C&C-a, nego na igru gledate kao i u akcijskom dijelu - izometrijski. Otežavajuća okolnost je što se u proizvodnju oružja morate fizički uključiti svojim robotom, što će vas onemogućiti da istodobno vodite trupe u napad i proizvodite nove, ali će zato vaši zrakoplovi i tenkovi biti opremljeni umjetnom inteligencijom dovoljnom za njihove zadaće. Na kartama postoje i neutralne topovske kupole koje možete zauzeti, mjesta na kojima možete nadopuniti svoje naoružanje i druga iznenađenja. Multiplayer u ovom slučaju nije koopoerativni, nego - oponentni. To znači da svaki igrač ima svoju bazu, a kako su karte napravljene simetrično - svaka strana ima jednake šanse za pobjedu. Ovaj način borbe vrlo je zarazan jer objedinjuje strategijske i akcijske elemente te zaslužuje visoku ocjenu čak i da nema izvrsnog prvog dijela.



Oblik automobila koji će biti neobično važan u strategijskom dijelu jer omogućuje brži transport iz baze u srce borbe.

Za kraj nekoliko zanimljivosti. Kao prvo, jeste li uopće čuli za ovu igru prije nego ste pročitali opis na ovim stranicama? Niste? Ma, vjerojatno ipak jeste, ali niste znali o čemu je riječ zbog promjena imena koje je Future Cop pretrpio od početka do kraja projekta. U startu se igra zvala *Ground Strike* - i to zato jer ju je radila ekipa zaslužna za Strike serijal (znate ono - helikopter, mnogo oružja, raznovrsne misije). Da bi se radnja približila stvarnosti, ime je promijenjeno u *L.A.P.D. 2100* - čime je naznačemo mjesto i vrijeme radnje. Na kraju su se programeri ipak odlučili za sadašnji naslov, ali uz malu napomenu (na naslovnom ekranu) da cijela igra nema nikakve veze s policijskim snagama Los Angelesa.

Jedan od producenata igre, Jeff Lee, izrazio je očekivanje da Future Cop, kao i Desert Strike, preraste u cijelu seriju tematski povezanih igara. Po mom mišljenju, kvaliteta ove igre to svakako zaslužuje te željno očekujem drugi nastavak.




## OCJENA

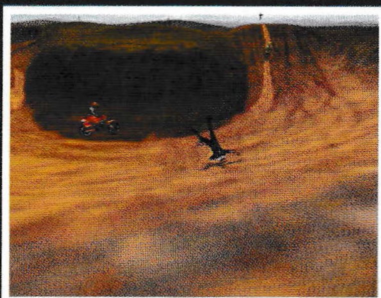
**Zanimljivi akcijski dio i još bolji strategijski, mogućnost igranja udvoje, dobra grafika i zvuk - Future Cop ima sve osobine koje se od dobre igre očekuju!**

**94 %**

## Ni na nebu, ni na zemlji

# MOTOCROSS MADNESS

**Microsoft je konačno izdao vozačku simulaciju koja je zabavna, igriva i efektna više nego što vam to možemo pokazati ovim slikama**



I kao da pad nije bio dovoljno brutalan, sada me mora pregaziti i ovaj iza mene

Motocross Madness: jedina "simulacija" motociklističkih utrka u kojoj više vremena provodite u zraku nego na tlu



Nemojte se zavaravati, ovako realistične sjene nećete vidjeti bez 3D kartice

PIŠE **Kristijan Žibreg**

| MOTOCROSS MADNESS | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Rainbow Studios |
| IZDAVAČ | Microsoft |
| MIN. KONFIGURACIJA | P133, 16 Mb, 3D kartica |
| NAŠA PREPORUKA | P200 MMX, 32 Mb, 3D kartica |
| 3D PODRŠKA | Voodoo, Direct 3D |
| MULTIPLAYER | Lan, modem, Internet |

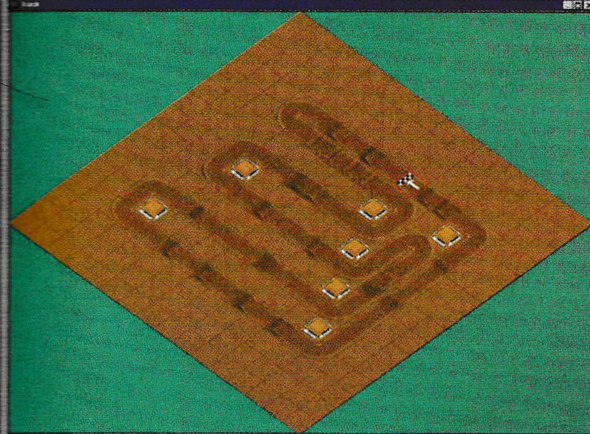


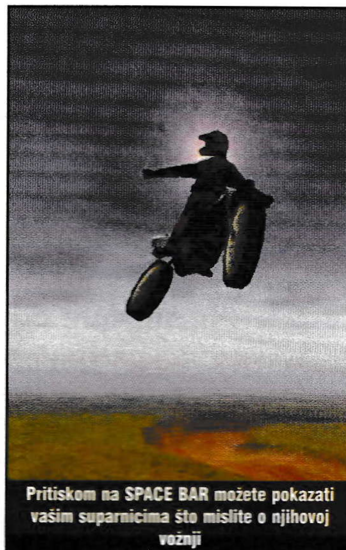
**SMIJEŠNO mi je kad koji moj kolega spomene simulacije motoutrka u bilo kom kontekstu jer takvo što, nažalost, još uvijek ne postoji u svijetu računalnih simulacija. Na stranu rasprava o tome koliko uopće simulacije bilo čega mogu biti vjerne na našim jadnim PC-ima, no Microsoft nas je ugodno iznenadio Motocrossom Madness, čijim smo se statičnim slikama dugo divili priželjkujući da i igra bude barem upola tako dobra. Na našu sreću, igra je uživo još bolja i, što je najbitnije, ne trudi se svim silama uvjeriti nas da je simulacija, poput ostalih uradaka koji na kraju ispadnu patetični, neuvjerljivi i neigrivi.**

Prvu ćete vožnju, čim naiđete na prvi veći brijeg, završiti polomljenih kostiju, a to će se i dalje događati ne naučite li kako kontrolirati vaš motocikl. Igra je jedinstvena po tome što vam nudi, osim skretanja lijevo-desno, i mogućnost naginjanja naprijed-natrag, čime prenosite težište na prvi ili zadnji kotač. Čitava je mudrost u tome da se nagnete naprijed kad se uspinjete uz brijeg rasporedivši tako ravnotežu i na prednji i na zadnji kotač. Zapamtite, najvažnije je da vam motocikl što čvršće leži s oba kotača na tlu jer je i ubrzanje onda najveće. Posebnu vještinu zahtijeva prizemlje[...] je nakon smiješno visokih skokova je[...] ne dočekate li se na oba kotača, veli[...] je vjerojatnost da ćete (u najboljem slučaju) izgubiti na brzini ili se polom[...] ti te zauvijek iz glave izbaciti primis[...] da ovaj simpatični sport "bar jednom iskušate i u stvarnosti".

### ZONA ZABRANE LETA

Mora se priznati, Microsoft je ovaj p[...] dobro odradio svoj posao. Doduše, odgađao je izlazak igre sve dok nije


[illegible] editor staza poslužit će dizajniranju vlastite staze a mi ćemo je objaviti na Hack CD-u.


Pritiskom na SPACE BAR možete pokazati vašim suparnicima što mislite o njihovoj vožnji

## "Akrobacije u ovoj igri izazivaju salve smijeha, ali pružaju i vrhunsku zabavu."

[illegible] zadovoljan radom Rainbow Studiosa koji su je razvijali za njih. Igra obiluje raznolikim stazama, od uskih i vijugavih kanjona preko bregovitih terena u kojima većinu vremena provodite u zraku do blago vijugavih stazica koje je najbolje voziti u Carmageddon stilu ne želite li se nagutati prašine i ispušnih dimova od ostalih natjecatelja. Kome i to nije dosta, može dizajnirati vlastite staze u vrlo intuitivnom editoru gdje na postojeću stazu jednostavno "odvlačite" brežuljke, udoline, zavoje i slično. Završivši sa svojom tvorevinom, iz izbornika File odaberite Compile Track, učitajte igru, odaberite Supercross, zatim Custom User i pokrenite stazu koju ste dizajnirali. Ne zaboravite nam poslati svoje radove, a mi ćemo ih objaviti na Hack CD-u! [illegible] da bogatstvo staza samo po sebi nije dovoljno, igru možete zaigrati u 4 [illegible] i različita načina: Supercross, National Race, BAJA i Stunt Racing. Dok je Supercross zatvorena utrka na kratkim stadionskim stazama, dotle je National Race utrka na otvorenim, dugim i opasnim stazama gdje više vremena provodite u zraku nego na tlu. U BAJA modu vozite na otvorenom i lagano neravnom terenu osvajajući niz waypointa, dok ćete svoje akrobatske sposobnosti moći pokazati u Stunt Racingu. Od nedostataka, ističemo apsolutno nepotrebnu opciju za konfiguriranje vašeg motora koja, po našem iskustvu, nema nikakvog značajnijeg utjecaja na njegove performanse na stazi te težinu koja nije prilagođena apsolutnim početnicima (takvi će i na najlakšem nivou prvih pola sata spektakularno lomiti kosti na stazi, dok će ih protivnički motocikli u prolazu pregaziti).

### NIŠTA BEZ 3D-A

Na žalost, Motocross Madness mogu igrati samo sretni vlasnici 3D ubrzivačkih kartica, a naglasak je na karticama s Voodoo čipovima koje MM izravno podržava. Ubrzanje za ostale kartice je izvedeno preko Direct3D sučelja. Proučite li imalo grafičku raskoš na ovim stranicama, bit će vam jasno zašto je za igranje nužan 3D ubrzivač. Osim grafički, MM se ističe i nevjerojatno sugestivnim zvukom vašeg motora "skinutog" s pravih mašina, što vas samo još više vuče da pokušate taj prokleti brijeg preletjeti što većom brzinom. Vlasnici Force Feedback kontrolera će također dobiti svoju dozu ekstra užitka jer MM odlično podržava trešnju i trganje ovih palica. Pisac ovih redaka je, kao i obično, i u driveru za MS Force Feedback palicu i u samoj igri namjestio otpor na maksimum, tako da mu se šaka počela kočiti nakon pola sata intenzivne borbe s podivljalom palicom. Nije baš kao upravljač na pravom motoru, ali je blizu.

Motocross Madnessu će mnogi zamjeriti pretjerivanje i nedosljednost u nekim aspektima te nedostatak realnosti i bitnijih simulacijskih parametara, no, ruku na srce, prava je istina da ovaj iznimni naslov nema konkurencije s kojom bi bio usporediv. Nedostatak realnosti ne možemo mu zamjeriti jer se ova igra i ne pokušava deklarirati kao simulacija. Imajući to u vidu, ostaje činjenica da je Motocross Madness vrlo adiktivan proizvod koji pruža mnogo zabave i smijeha, a to je doista sve što očekujem od računalne igre.

### ALTERNATIVNO

**REDLINE RACER**
Igra koja silom želi biti simulacija, ali je zapela negdje na pola puta između arkade i simulacije. Zaigrati samo u nuždi.

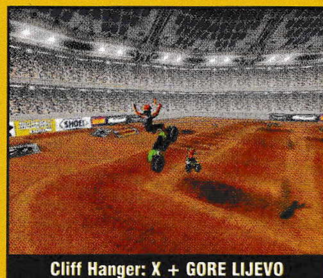
**MOTO RACER**
Igra koja je svojevremeno bila pravi hit. Ako tražite simulaciju, nemojte je tražiti u Moto Raceru jer je ova igra naglašeno arkadnog karaktera.

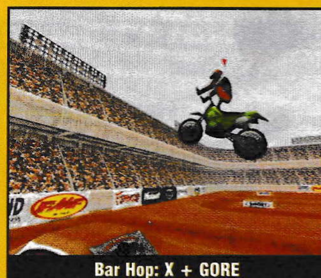
**MOTO RACER 2**
Dugoočekivani nastavak Moto Racera koji se možda već pojavio na tržištu dok ovo čitate. Dotad zaigrajte demo s ovomjesečnog Hack CD-a.

### KAKO OČARATI RULJU?

**[illegible] mod igre je svakako Stunt Race u kojem za izvođenje "parada" i akrobacija dobijate ocjene. Da biste izveli vratolomiju koja gledatelje ostavlja bez daha, morate se dovoljno zaletjeti jer paradiranje u zraku može loše završiti ako se prije vremena prizemljite (neki potezi će vam oduzeti i 2 sekunde). S druge strane, isplati se riskirati i izvesti što dužu akrobaciju jer sekunda opasnog paradiranja u zraku donosi 2500 bodova! Ukupno je 16 akrobacija. Prvih osam izvodite pritiskom na FIRE 3 (ili tipka Z na tipkovnici) + neki od 8 smjerova, a drugih osam pozivate pritiskom na FIRE 4 (X na tipkovnici) + neki od 8 smjerova. I kao da to nije dovoljno, otkrivamo vam tajni potez Motocross Madnessa: kada ste u zraku, pritisnite ENTER i vaš motociklista će odbaciti motor i letjeti sam kroz zrak – bolno, ali zabavno! Popis svih poteza i kamera koje prate akciju potražite na stranicama rubrike Help-Line u ovom broju.**


Heel Clicker: Z + GORE


Cliff Hanger: X + GORE LIJEVO


Bar Hop: X + GORE

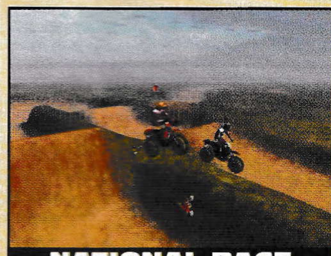
### MODOVI VOŽNJE

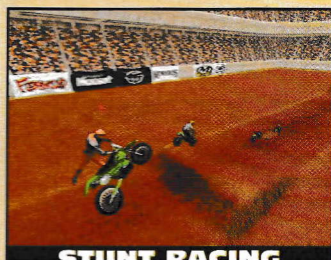
**Motocross Madness, uz obilje staza, donosi i 4 moda igre koji su bitno različiti te svaki na svoj način produljuju igrivost. Od ostalih bismo proizvođača vrlo lako mogli očekivati četiri različite igre za opcije koje Motocross Madness nudi standardno – bravo za Microsoft!**



**SUPERCROSS**
Ovo je zabava za rulju jer vozite na posebno napravljenoj stadionskoj stazi, a sama vožnja više sliči gladijatorskoj borbi nego fair-play sportskom događaju. Dodajte tome i publiku koja urla na svaku vašu akrobaciju i dobili ste približan ugođaj Supercrossa.


**BAJA**
Ništa jednostavnije: prođite kroz sve waypointove prije svih ostalih, vratite se istim putem i pobijedili ste. U ovom su modu staze bez većih prepreka, tek s blagim brežuljcima, zato ne štedite gorivo i udrite po gasu!


**NATIONAL RACE**
Najigriviji mod igre koji vam omogućuje vožnju uistinu impresivnim brojem opasnih staza. Akcija je nenadmašna, a skokovi su nevjerojatno visoki, tako da ćete morati poprilično vježbati želite li stići prvi.


**STUNT RACING**
Na raspolaganju vam je 16 kaskaderskih staza na kojima možete pokazati da ste muškarac koji zna što hoće – čak i ako za to trebate polomiti svaku koščicu u tijelu.

### OCJENA

**Dosad najzabavnija "simulacija" motokrosa. Ako imate dostatan hardver i ljubitelj ste žanra, obavezno zaigrajte Motocross Madness!**

**90%**

## Blade Runner s osobnošću

# NIGHTLONG

**Spojivši ugođaj Blade Runnera, sjajno renderiranu futurističnu grafiku i sarkastičnog privatno detektiva kao iz filmova tridesetih, što ćete dobiti? Odgovor je, naravno, Nightlong!**

Free Climax Club je najekskluzivnije gradsko okupljalište. Pošto je njegova vlasnica jedna od ključnih čimbenika u ovom slučaju, Joshua s njome želi popričati, ali potrebna mu je članska iskaznica za klub, a da bi je dobio, mora vlasniku susjednog lokala nabaviti bocu Chateau Lafittea.

Off station? Krovno parkiralište? Gdje l sam to već vidio? No, čekajte, sjetit ću se. A dok se sjetim, uživat ću u kristaln čistoj grafici, bez krupnih piksela koje sam također negdje vidio, a ne znam gdje.

PIŠE **Mislav Mataija**

| NIGHTLONG | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Trecision |
| IZDAVAČ | Team 17 |
| MIN. KONFIGURACIJA | P100, 16 Mb |
| NAŠA PREPORUKA | P133, 32 Mb, 10x CD-ROM |
| 3D PODRŠKA | nema |
| MULTIPLAYER | nema |

**ALTERNATIVNO**

**BLADE RUNNER**
Igra koja je po mnogočemu uzor Nightlongu. Nešto boljeg ugođaja i veće originalnosti, no prilično nepovezane radnje.

**BROKEN SWORD 1/2**
Klasična point'n'click avantura. Klasičnije od ovoga ne može biti. Lijepe rukom crtane lokacije.

**SANITARIUM**
Najpopularnija avantura u posljednje vrijeme. Priča je, najblaže rečeno, uvrnuta i bolesna, no igrivost i ugođaj su fenomenalni.

**OVO je prva avantura slavne softverske kuće Team 17, poznate nam prije svega po legendarnim Crvima. Namjera Teama 17 i proizvođača, talijanskog tima Trecision koji prvi put surađuje s njima, bila je stvoriti igru sličnu Blade Runneru, ali bolju u svakom pogledu, naročito po načinu igranja, vraćanjem na iskušani sustav uporabe predmeta i sveopće interakcije s okolišem i napuštanjem Blade Runnerovog Personal Digital Assistanta. Nažalost, to povlači i neke nedostatke, kao što su težina i zamornost. No, grafički, igra oduzima dah, naročito svojim atraktivno renderiranim lokacijama.**

Zanimljivo je kako se u kompjutorskim igrama dizajneri gotovo uvijek odlučuju za jedan od triju načina prikaza društva budućnosti: potpuna anarhija, neka vrst apsolutne vladavine ili, pak, vlast većeg broja golemih korporacija. Dizajneri Nightlonga odlučili su se za potonji. Nitko ne zna tko su šefovi tih korporacija koje održavaju svjetski mir. Najveća od njih je Genesis, čiji je najvažniji izum Cyberspace koji omogućuje doživljavanje svega iz udobnosti vašeg naslonjača. Vaš je junak Joshua Reev, privatni detektiv i bivši pripadnik elitnih vojnih jedinica koji prihvaća samo najteže slučajeve masno ih naplaćujući. Hugh Martens, gradonačelnik Union Cityja, grada u kojem se igra odvij njegov je stari prijatelj koji mu je vojsci spasio život i Joshua mu, zauzvrat, mora riješiti slučaj teroris tičkih napada na Genesis Cryogenetic Enterprise, njegove sponzore na prošlim izborima. Prošlo potrkalo koje je za to zadužio nestalo je, a viđeno je zajedno s Evom Tompson, privlačnom vlasnicom jednog od najekskluzivnijih gradskih klubova, Free Climax Cluba. Što će Joshua otkriti?

## MALA POMOĆ ZA POČETAK

**Moj je savjet da na svakoj lokaciji pregledate svaki pa i najbeznačajniji detalj uzduž i poprijeko, ispitate svaki predmet i oprezno prijeđete mišem preko cijelog ekrana da vam nešto ne bi promaklo. Detalji su vrlo važni u ovoj igri. Ako zapnete (a to će vam se sigurno dogoditi), upamtite nekoliko savjeta njen početak.**

**1** Ako im grla podmažete alkoholom, i to dvaput (pivo i votka), čak i beskućnici mogu imati koju korisnu informaciju. **2** Komad plastike što ste ga našli na podu pričvrstite na faks-uređaj i dobit ćete njegov broj. **3** Među svim sandučićima, nakon što ne uspijete ući u Rubyjev stan, pronađite onaj pravi, otključajte ga i pokupite njegov potpis.



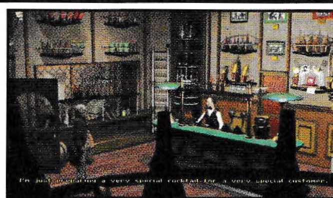







[illegible] ulica jedan od najljepših primjera renderirane grafike. Čak sam pomislio da se tu negdje upleo 3Dfx.


[illegible] igre je velik broj kraćih animacija [illegible] ulaženja u dizalo ili u podzemnu željeznicu.


Ovaj je krčmar prilično arogantan. Šteta što Blade Runner nije kopiran i u oružanoj spremi...

## Iako Nightlong itekako pokušava kopirati Blade Runner, te su dvije igre zapravo sasvim različite.

### [illegible]OKEN RUNNER

[illegible] pogled, naročito po dizajnu, [illegible] identična Blade Runneru. [illegible] ima nešto u tome: svuda po [illegible] Cityju su golemi videowallovi, [illegible] prometalo je air-car, parki[illegible] na krovovima, strojevima se [illegible] glasovnim komandama, ulice [illegible] mračne poput onih u Blade [illegible], a kao vrhunac svega, na [illegible] su svijetleći natpisi "Off [illegible]"! Ipak, na svu sreću, replikanti [illegible]stavljeni. Način igranja je, pak, [illegible] različit: jednak je onom u [illegible] Swordu; dakle, desni klik za [illegible]ciju, a lijevi za promatranje i [illegible]nje. Nightlong je vrlo dosljedan i [illegible] (iako se ta riječ često rabila s [illegible] konotacijama), s hrpom [illegible]etaka koje se redaju jedna za [illegible], a igrač ih tako mora i rješa[illegible] jednu po jednu. Nažalost, u [illegible] su one uistinu preteške i [illegible] igra vrlo sporo odvija. One su [illegible] logične, no vrlo je teško [illegible] ono što tražite pa će svaki i [illegible] proboj i rješenje najjednos[illegible] zagonetke kod igrača izazvati [illegible] olakšanja. Ovdje nema, kao u [illegible] avanturama, prvog dijela koji je obično mnogo lakši od ostalih, nego od samog početka idete "pod nož". Pogled na igru je klasičan, izvana, iz različitih kutova gledanja, ovisno o lokaciji. Kretanje vašeg lika je užasno sporo, a ne možete ga, kao u većini igara, ubrzati.

### CYBERPUNK FESTIVAL

Ugođaj igre je gotovo na razini onog u Blade Runnera. Igra je nešto poput japanskog proizvoda – uzima ono najbolje iz originala i to poboljšava ili ga uopće ne mijenja, a ono manje dobro pokušava što bolje unaprijediti. Činjenica je, nažalost, da je priča Nightlonga prilično neatraktivna i već stoput viđena, prepuna klišeja i nedorečenosti. Svakako treba istaknuti da je grafika najjača strana ove igre. Lokacije, kojih je preko 80, naprosto oduzimaju dah svojom detaljnošću i dizajnerskom kvalitetom u 16-bitnoj boji. Ipak, u svoj svojoj ljepoti, one su ipak samo statične slike, nema kretanja kamere kao u Blade Runneru pa ni običnog scrollanja ekrana. Pokretni dijelovi igre su vrlo lijepo animirani, a vaš se lik kreće bez ikakvog zastajkivanja ili trzanja. Svaki njegov pokret rukom, da bi uzeo neki predmet, različit je. Joshua će savršeno vjerno nogom razmicati smeće, naginjati se lijevo- desno pa čak i plivati i penjati se. Gluma je (oko 30 minuta govora) zadovoljavajuća, ali ne baš filmske kvalitete. Zvučni efekti nisu posebno atraktivni, malo ih je i rijetko se pojavljuju, nema onog fanatstičnog zvuka koji bi poboljšao ugođaj kao u Blade Runneru..

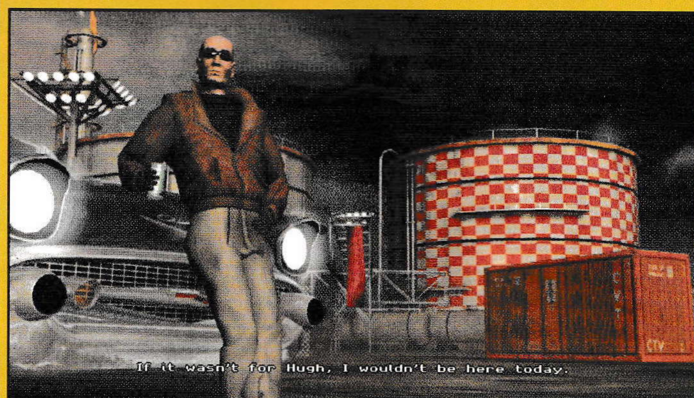
Na kraju, treba reći da će Nightlong svakog upornijeg igrača vrlo lako zaraziti svojom fantastičnom grafikom i nekim od najljepših ikad viđenih primjera renderiranih lokacija. Zacijelo će se svidjeti i igračima željnima klasične avanturistične zabave i onima kojima ne smeta što će svako malo negdje zapeti petnaest do trideset minuta. Ipak, s ovim se predloškom mogla napraviti znatno bolja igra, naročito uzmemo li u obzir njenu neoriginalnost i težinu.



[illegible] s drugim likovima su prikazani iz različitih kutova, u krupnom planu. 3D dizajnirani likovi su vrlo uvjerljivi, gotovo filmski.

## RENDAJ ME, RENDAJ

Uvodna animacija je možda prekratka, ali grafički sasvim korektna i vrlo glatkog izvođenja. Ovo je zapravo bit svih Team 17-ovih igara: bez suvišnog kompliciranja, ali efektno i impresivno.



Vaš je junak toliko cool da je sasvim dostojan da njime upravlja jedan Hackerov čitatelj.


Ovo mreškanje valova je fantastično. Kako li su to izveli?


Air-carovi su službeno prijevozno sredstvo. Za razliku od Blade Runnera, oblik im je uvijek poput današnjih automobila.


Policajac vas ne pušta na ulicu pa ćete morati putovati podzemnom željeznicom. Prvo morate odlučiti kamo ćete, a onda prolazite prilično kompliciran sustav kupnje karte s dvostrukom provjerom otisaka prstiju.



**[illegible]ENA**

Da nema klišejizirane priče, kopiranja Blade Runnera i toliko teških zagonetaka, ovo bi bila Hack igra.

**80%**

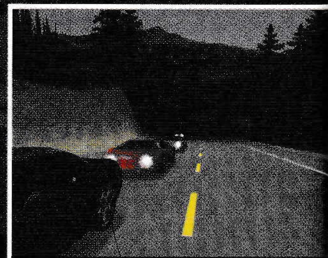
## Najbrže u gradu

# NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

PREPORUKA MJESECA

***Been there, done that,* reći će konzolaši vidjevši NFS 3 ponovno na našim stranicama i biti iznenađeni pročitanim.**

Vremenske neprilike stvorit će tanak sloj vode na cesti i mutnu refleksiju automobila.



Noćnu vožnju preporučujemo samo iskusnim poznavateljima staza, u protivnom, bit ćete isfrustrirati do besvijesti kada se 10 puta zaredom zabijete u zid i to na istom mjestu.

PIŠE **Patrik Pencinger**

| NFS 3: HOT PURSUIT | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Activision |
| IZDAVAČ | Activision |
| MIN. KONFIGURACIJA | P133, 16 Mb RAM |
| NAŠA PREPORUKA | P166 MMX, 32 Mb, 3D kartica |
| 3D PODRŠKA | Modem |
| MULTIPLAYER | Lan, modem, split-screen |

### ALTERNATIVNO

**MOTORHEAD**

Efektna igra, prije svega. Iako su joj tvorci malo pretjerali uporabom Lens Flare efekta, igra je relativno adiktivna.

**GRAN TURISMO**

Vrhunski naslov s PSX-a koji, nažalost, nećemo vidjeti na PC-u. Iako je kvalitetom grafike i zvuka daleko ispod NFS-a, vožnja je nešto realnija, a i broj automobila u igri je daleko veći. Možda je ovo ipak igra za nešto ozbiljnije vozače (oni se i tako ne znaju zabavljati....)



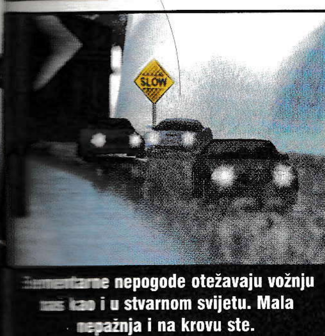
**Policijski Lamborghini Diablo mnogima je najljepši automobil u igri. Dobijete ga tek kad ispunite kvotu uhićenih prijestupnika na svim stazama.**

**STIGAO je dugo-očekivani nastavak najrealnije, najzabavnije i najdorađenije vozačke simulacije za PC. Kada je izašla PSX inačica, ljubitelji brze vožnje mogli su se jedino utješiti igrajući NFS 2 SE sa 3Dfx podrškom željno iščekujući svoju PC inačicu. Vidjevši prvi put kako se PC igra vrti, shvatit ćete u što je potrošeno posljednjih nekoliko mjeseci.**

**Budući je procesorski potencijal PC daleko veći, trebalo ga je pametno utrošiti. Electronic Arts je stvorio pravo remek-djelo. Očekivali smo mnogo, ali smo dobili još i više !**

Sve počinje magičnim introom koji, već poslovično, diže adrenalin igračima "do ibera". Dok ga gledate, nogom stišćete po parketu tražeći papučicu gasa (ili možda kočnice?) a u zraku osjećate miris spaljenih guma. Iako je to, zapravo, prašina koja biva spaljena u dodiru s užarenim procesorom. Nakon toga dočekat će vas najljepše i najintuitivnije sučelje ikad viđeno u kompjutorskim igricama. Čista umjetnost. Korisniku je omogućeno žongliranje velikim brojem postavki bez ikakve potrebe za poznavanjem svih izbornika i njihove hiherarhije te sličnih gnjavaža. A kako zamamno samo sve izgleda... Konačno dolazi vrijeme za pravu igru. Naviknut na


brzina automobila i vozačka vještina nisu dovoljne za pobjedu. Onda treba pribjeći prljavijim metodama.

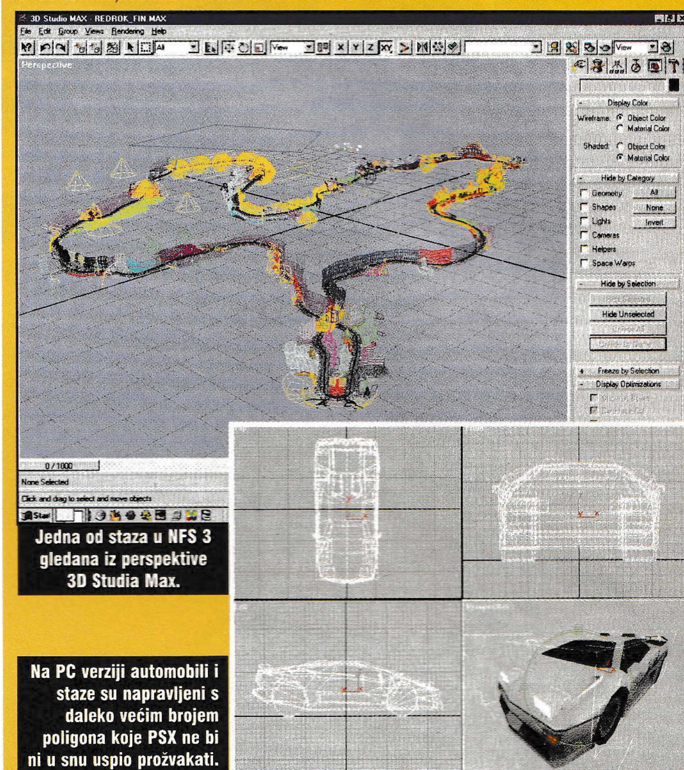


Elementarne nepogode otežavaju vožnju kao i u stvarnom svijetu. Mala nepažnja i na krovu ste.


Za vrhunskog trkačeg Mercedesa morat ćete se svojski potruditi, no isplatit će vam se.

## 3D STUDIO MAX JE GLAVNI KRIVAC

**S rastom procesorske snage, razvojnim timovima igara je daleko lakše stvarati staze i automobile. Nekada se sve to radilo u posebno napravljenim tekstualno orijentiranim 3D editorima, a sada u moćnom 3D Studio Maxu!**


Jedna od staza u NFS 3 gledana iz perspektive 3D Studia Max.

Na PC verziji automobili i staze su napravljeni s daleko većim brojem poligona koje PSX ne bi ni u snu uspio prožvakati.

**"U svojoj trećoj inkarnaciji potreba za brzinom je veća nego ikada. Igra uzbuđenje obećava, ali i daje!"**

...što mi ih je otovrila *vudu dvojkica*, bio sam prilično razočaran vidjevši PSX verziju NFS-a 3, tako da sam prije pokretanje glavnog dijela, očekivao najgore. Dogodilo se upravo suprotno. Munjevita, mnogo detaljnija grafika, besprijekoran zvuk i glazba te mnoštvo specijalnih efekata.

### POTJERA POČINJE

Već u samom naslovu igre sugerirano je da će biti natjeravanja s copperima. Doduše, još je u prvom nastavku bilo natjeravanja s policijom, ali u mnogo manjem opsegu nego ovdje. Iz nikome poznatog razloga, Electronicartsovci su izbacili taj dio u drugoj. U trećem nastavku poslušali su glas naroda te cijeli jedan mod igre posvetili natjeravanju s drotovima. Velika je novost u PC verziji što sada možete i vi biti policajac! Na raspolaganju su vam brzi policijski automobili, radari koji vas izvješćuju o brzini protivnika, sirene (prijestupnika možete zaustaviti jedino ako su vam uključene) pa čak i bodljikava zapreka (spikes). Ispunivši kvotu postignutih uhićenja na svim stazama, postoji mogućnost dobivanja dvaju novih policijskih automobila, Lamborghini Diabla i El Nina, misterioznog i monstrouzno brzog. Natjeravanje s policijom zabavno je i početnicima koji još nisu dorasli natjeravanju s automobilima iste klase u turniru koji ne prašta greške a posljedice su vidljive u konačnom poretku. Grafički je NFS 3 popriličnno poboljšan od vremena PSX inačice. Dodani su brojni particle i svjetlosni efekti, a posebne mogućnosti 3D kartica iskorištene su do maksimuma (prozirnost, ispravljanje perspektive...). Kako je sve daleko brže nego na PSX-u (gdje se stvar vrti u kakvih 20-30 fps), veći je užitak i realnost igranja. Dugo zahtjevana kontrolna ploča automobila konačno se pojavila. Možete je videti u softverskom renderiranju sa AGP 3D grafičkom karticom ili, ako ste slučajno sretnik koji posjeduje Voodoo 2, sa 12 MB memorije. Unutrašnjost automobila vjerna je replika stvarnih modela. Uzbuđenje raste ako, osim dobrog računala, imate i dobar zvučni podsustav pomoću kojeg ćete totalno uroniti u uzbudljivi svijet policijske potjere. Čak i sa sustavom od dva zvučnika dobit ćete 3D doživljaj zahvaljujući inteligentnoj uporabi Dopplerovog efekta, posebice za zvuk motora i policijske sirene. Igra je tehnički uistinu dotjerana, ali je njen naglasak ipak na igrivosti. Trajnost igre je zajamčena jer postoji nekoliko modova igre za jednog igrača i desetak staza od kojih ćete opcijom Mirror i mijenjanjem smjera vožnje dobiti još četiri nove za svaku stazu. Zanimljiva će vam biti i mogućnost izbora noćne ili dnevne vožnje te vožnja po različitim vremenskim nepogodama ili bez njih. Detaljnost igre je zapanjujuća. Automobili imaju čak duga i kratka svjetla.

### PERVERZIJE

Iznenađeni smo mnoštvom opcija u ovoj igri. Izdvojili bismo mogućnost isključivanja Z-buffera, što omogućuje igranje u 1024x768 na vudu 2 kartici! Dodatna zanimljivost je mogućnost prilagodbe omjera duljina stranica ekrana Widescreen televizoru (16:9) i Dolby Surround 4-kanalski zvuk čiji vas logo uredno pozdravlja prije početka same igre. Sve smo to morali iskušati. Pentium 2 sa Voodoo dvojkom i TV-outom spojili smo na sustav kućnog kina sa 81 cm televizorom, Dolby Surround pojačalom i sustavom od 5.1 zvučnika. Koji ludi osjećaj!!! Iza vas tuli policijska sirena, motor bruji iz subwoofera, a s radija u automobilu čujete prepucavanje murjaka. Izravnom usporedbom PC i PSX verzije, dolazimo do zaključka poraznog za PSX! No, s financijske strane gledano, taj zahvat nas je stajao (produžni kablovi za tipkovnicu, zvučni i video signal te TV-out konverter) kao novi PSX.

### CILJNA RAVNINA

Ugodno iznenađenje u moru nastavaka prava je rijetkost. S punom odgovornošću možemo ustvrditi da je riječ o najboljoj i najdorađenijoj trkaćoj igri ikad napravljenoj za PC. Zasad...

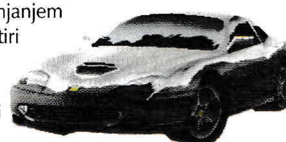
## SUČELJE ZA BOGOVE

**Jedan od zaštitnih znakova svake igre izašle iz Electronic Artsove tvornice je prekrasno sučelje. Iako se radi o dijelu izvan same igre, nismo mogli ne spomenuti ga. Prepuno je animiranih elemenata, 3D grafike, govora i, što je najbitnije, informacija. Jedan od najboljih dokaza kako savršeno i estetički dotjerano sučelje može postati i iznimno upotrebljivim!**



Izbor protivničkih automobila u sljedećoj utrci.


Automobilu možete mijenjati boju, vrtiti ga mišem, mijenjati mu vozna svojstva ovisno o uvjetima što ih nameće staza.


◄ Ako vam to grafičke mogućnosti kartice omogućuju, bit ćete počašćeni prekrasnom refleksivnom teksturom na automobilu.

## OCJENA

**Čista petica Electronic Artsu koji su učinili nešto nevjerojatno. Napravili su nastavak igre koji bi mogao postati popularniji od prvog nastavka.**

**95%**

# ISRAELI AIR FORCE

## Pustinjski sokolovi

PREPORUKA MJESECA

**Jane's Combat Simulations predstavlja nam najelitnije zračne snage svijeta - Izraelsko zrakoplovstvo. Je li računalna inačica na istoj razini?**

Slijetanje je prilično pojednostavljeno, što će zacijelo razveseliti one kojima je to vječni poblem

Najdojmljivija značajka ove simulacije je fenomenalni trodimenzionalni teren koji će vam pomoći prepustiti se uživanju u letenju u rijetkim trenucima bez borbe

Gotovo sve misije ćete prolaziti u vrlo niskom letu, što zahtijeva pomno praćenje terena

PIŠE **Dario Rakovac**

**ISRAELI AIR FORCE**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Jane's Combat Simulations |
| IZDAVAČ | Electronic Arts |
| MIN. KONFIGURACIJA | P133, 16 Mb |
| NAŠA PREPORUKA | P2, 32 Mb, 3Dfx |
| 3D PODRŠKA | Direct 3D |
| MULTIPLAYER | Lan, modem, Internet |



**NEDUGO nakon vrlo uspješnog F-15, Jane's na tržište baca još jednu u nizu vrhunskih letačkih simulacija. Mislili smo da bolje ne može, a oni su nas ponovno iznenadili. S terenom gotovo fotografske kvalitete, povijesnim i izmišljenim misijama te izborom najboljih izraelskih borbenih zrakoplova, Jane's je ponovno digao standarde računalnog letenja.**

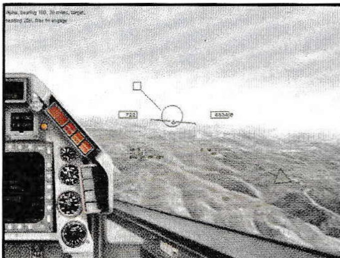
Od svih ratnih zrakoplovstava na svijetu, rijetko se koje može pohvaliti kvalitetom i uspjehom na bojištu kakav imaju Izraelci. Od samog postanka, Izrael je u stalnim sukobima sa svojim susjedima. Svoj opstanak ova mala država prije svega može zahvaliti vojnim snagama koje i danas čine nemoguće braneći je od napada izvana i iznutra. U svemu tome, Izraelsko ratno zrakoplovstvo posebna je priča. Opremljeno najsuvremenijim zrakoplovima, ali i vrhunskim, po mnogima, čak i najboljim, pilotima, ono je izraelski adut u rukavu koji je vrlo često spašavao stvar. Priliku da se uključe u redove najboljih odsad imaju svi ljubitelji računalnog letenja. Zračne borbe pustinjskim kanjonima i iznenadni napadi na strategijske ciljeve u neprijateljskoj pozadini zadaće su koje vas očekuju.

## U SURADNJI SA STRUČNJACIMA

U Israeli Air Forceu igraču je na raspolaganju sedam borbenih zrakoplova: Phantom F4-E, Phantom 2000, F-15 2000, F-16D, Kfir C-7, Lavi ATF, Mirage III (plus MiG-23 i MiG-29 u multiplayeru) čiji su letni modeli upravo fenomenalni. Razlike u ponašanju su itekako primjetne, kao i u vizualnom predočavanju. Svaki je zrakoplov izvrsno 3D modeliran, s potpuno interaktivnim kokpitom. Jane's je konačno napustio iritantni koncept višestrukih prozora koji su predočavali instrumente (u njihovim ranijim simu-



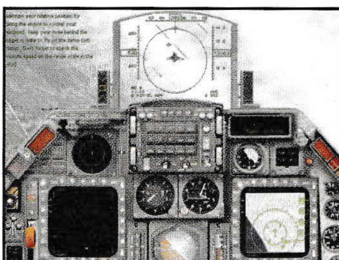

Izvanjski pogled na zrakoplove prilično je impresivan.



Vrlo je koristan pogled iz kabine koji prati položaj cilja



Imate poruku za Saddama Husseina? Pošaljite mu je odozgo!



Kvalitetan training mod otkrit će vam sve tajne uspješnog letenja, i to korak po korak...

lacijama poput US Navy Fighters ili ATF). Uz realne prikaze pilotskih kabina i kvalitetan teren, igrač se može uistinu uživjeti u ovu simulaciju. Da bi ostvarili dosad najrealniju simulaciju, ljudi iz Jane's Combat Simulations rabili su iznimno napredan sustav prikaza terena digitalizacijom stvarnih satelitskih snimaka. Teren je skidan u omjeru

## IZRAELSKI PONOS

**Još jedan od posebnosti Israeli Air Forcea je mogućnost letenja u posljednjem čudu izraelske tehnike, Laviju, zrakoplovu nastalom na osnovi američkog F-16, ali znatno naprednijem od svog predloška. Lavi još nije u operativnoj uporabi ni u proizvodnji, zasad služi samo demonstriranju tehnologije. Srećom, ova simulacija pretpostavlja da je Lavi dobio operativni status omogućujući vam da se nađete za kontrolnom pločom tog iznimnog borbenog zrakoplova.**



Lavi. Nije li prekrasan?

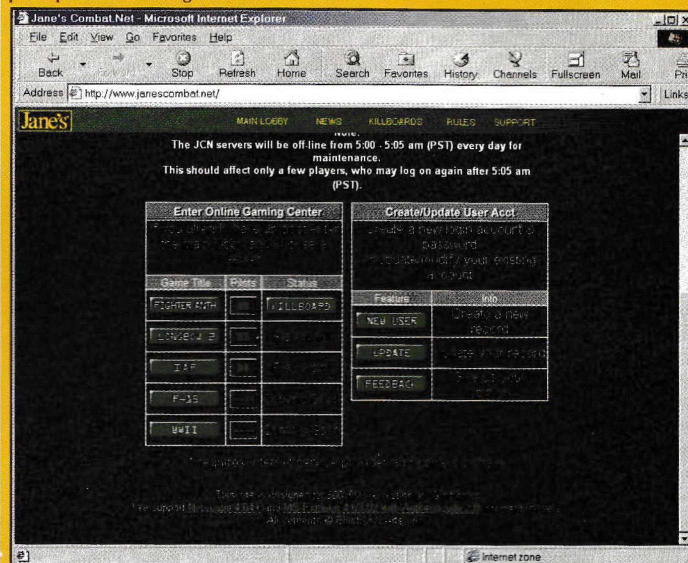
**"Bolji osjećaj imat ćete samo pristupite li Izraelskom zrakoplovstvu!"**

10 m po pikselu sa stvarnim elevacijama i bojama. Rezultat je gotovo fotografska kvaliteta pogleda iz kabine. Teren se "skida" izravno s CD-a, što daje veliku brzinu učitavanja i eliminira vidno popunjavanje poligona. Frame rate je time znatno povećan, ali je kvaliteta prikaza znatno lošija na manjim visinama. No, kada se nađete u zračnoj borbi na standardnoj visini, teren će, ako ga uopće budete imali vremena promatrati, biti prekrasan. Sama je borba također vrlo kvalitetna i realna. Po prvi je put u jednoj Jane's simulaciji podržan force feedback, što doprinosi atmosferi, simulirane su vibracije pri uporabi oružja i otpor pri naglim manevrima. Sama se oružja ponašaju vrlo realno te je potrebno biti vrlo oprezan pri zahvaćanju i praćenju ciljeva. Nerijetko će vam se dogoditi da projektil s poluaktivnim navođenjem izgubi zahvat cilja jer je protivnik ispao iz vašeg radarskog konusa. Isto se tako realno ponašaju i bombe, bilo vođene, ili nevođene. Kako su standardne izraelske taktike napada uvijek u niskom letu, bombardiranje se najčešće vrši iskakanjem te ćete tu tehniku morati vrlo dobro uvježbati ne želite li postati mamcem neprijateljskih projektila zemlja-zrak.
Misije su vrlo raznolike. Postoji ukupno šest kampanja, tri su povijesne i simuliraju poznate sukobe u kojima je Izraelsko ratno zrakoplovstvo izvojevalo trijumfalne pobjede nad sirijskim, egipatskim i iračkim protivnicima, a tri su izmišljene i bave se mogućim sukobima u toj vrlo nestabilnoj regiji. U izradi ovih misija i cijele igre sudjelovali su izraelski piloti te je autentičnost zajamčena. Sve zajedno, očekuju vas oko 42 misije, uz već standardni kreator misija u Jane's simulacijama. Nezaobilazna je i interaktivna enciklopedija koja je sastavni dio ovog CD-a i na kojoj možete pronaći sve što vas je ikada moglo zanimati o zrakoplovima na koje nailazite u igri.

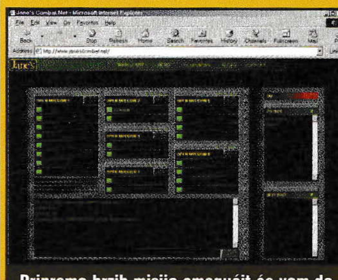
Israeli Air Force je vrlo dobro uravnotežena simulacija. Namijenjena je ponajprije prosječnom korisniku te će hardkorašima možda biti prejednostavna, ali i oni će nesumnjivo uživati u prekrasnim krajolicima i dinamičnoj borbi. Vizualnošću i autentičnošću letnih karakteristika ova je igra u samom vrhu. U usporedbi s prijašnjim simulacijama iz ove serije (osim F-15), vidan je pomak naprijed. Manji broj zrakoplova omogućio je kvalitetnije modeliranje i konačno nam donio pogled na pravi kokpit, umjesto brojnih prozora koji s realnošću nemaju veze. Naravno, nije to isto kao kad imate jedan simulirani zrakoplov, ali je prilično blizu. Isto tako, Jane's nastavlja s trendom iznimno kvalitetnog multiplayer igranja, što njihovim simulacijama daje uistinu nenadmašnu kvalitetu i vrijednost za koju vam ne bi smjelo biti žao odvojiti sredstva.

## TKO JOŠ IGRA SAM?

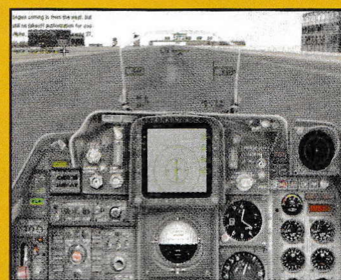
**Kao i u F-15, u izradi Israeli Air Forcea velika je pozornost posvećena multiplayeru. Svima je već odavno jasno da igranje pojedinačnih misija brzo dosadi i da je igra u suradnji sa stvarnom osobom ili protiv nje jedini pravi izazov u letačkim simulacijama. Stoga su ljudi iz Jane'sa odlučili napraviti niz misija predviđenih za igranje više igrača odjednom, a i čitave kampanje su dostupne u multiplayer modu. Planiranje misija i sinkrono izvođenje pojedinih zadataka ključni su za uspjeh na bojištu. Bitno je da se svaka ekipa drži svog zadatka. Ako je na vama izvršiti napad na određeni zemaljski cilj, prepustite zračnu borbu ekipi zaduženoj za podršku. Komunikacija između igrača ostvarena je vrlo jednostavnim chat sustavom. Multiplayer je vrlo stabilan, solidno radi i na nešto sporijim vezama te se rijetko smrzava ili puca. Igranje je podržano preko standardnih načina, s tim da je Jane's otvorio svoj vlastiti server Combat.net kojem možete pristupiti sa službenog web sitea.**




Ovako to izgleda na službenom siteu Jane's Combat Simulations



Priprema brzih misija omogućit će vam da se u tren oka nađete u srcu akcije



A ovako to izgleda u kokpitu!

## ALTERNATIVNO

**JANE'S F-15**

Iznimno kvalitetna letačka simulacija nastala u istoj radionici, u cijelosti posvećena ovom legendarnom borbenom zrakoplovu. Izbor samo jednog zrakoplova rezultirao je dosad najuvjerljivijom i najdetaljnijom simulacijom letenja. Pravi izbor za sve kućne pilote.

**JOINT STRIKE FIGHTER**

Preferirate li eksperimentalne zrakoplove, tada nema dvojbe: JSF je apsolutno najbolje rješenje za vas. Uživajte u radarskoj nevidljivosti i iznenadnim napadima duboko iza neprijateljskih linija te vrlo kvalitetnoj grafici što je nudi ova iznimna simulacija.

## OCJENA

**Iznimno napredna simulacija, ali ipak nešto "plića" od nedavno izdane petnaestice.**

**88%**

Najavili smo ga i tu je

# WILD 9

PREPORUKA MJESECA

PlayStation RECENZIJA

**Luda devetorka iz Shinya je nakon tri godine razvoja konačno došla na PSX. Očekivali smo puno, a koliko smo dobili?**




Strojevi koji stvaraju LEGM (Little, Evil, Green Men) jedan su od osnovnih ciljeva na Wexovom destruktivnom putu

Svakako se potrudite usput skupiti što više Wild 9 simbola jer njih 100 donosi mogućnost nastavka igre od mjesta na kojem ste poginuli, što će vam, vjerujte mi, trebati



Strojevi koji stvaraju protivnike razasuti su svuda po nivoima. Pazite samo da ne budete ispod njih u krivom trenutku - odmah ćete izgubiti život

PIŠE **Berislav Jozić**

**WILD 9**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Interplay |
| IZDAVAČ | Interplay |
| PODRŽANI HARDVER | memory card, analogni kontroler, dual shock |
| MULTIPLAYER | nema |

**ALTERNATIVNO**

**PANDEMONIUM**
2D jurnjava po unaprijed određenoj stazi, dok se cijeli 3D okoliš vrti oko igrača, već je viđena u prvom i drugom nastavku ove popularne arkade.

**EARTHWORM JIM**
Uticaj prijašnje hit-igre Shiniy Entertainmenta vidi se u izgledu neprijatelja i "osjećaju" igre

**KLONOA**
Kao i Pandemonium i Wild 9, i ova igra je napravljena u specifičnom 2D/3D stilu.

**NAKON Kristijanovog Special reporta iz prošlog broja, malo je toga što mogu reći o ovoj igri. Dugo sam je igrao i moj je zaključak sljedeći: Wild 9 NIJE igra godine, sličnih je arkada uvijek bilo i bit će ih još.**



Ali Wild 9 nudi dobru zabavu - naravno - ako spadate u malo krvoločnije tipove, što znači da će se igra više svidjeti mlađim igračima te onima koji imaju manje iskustva s video igrama i još neiskvaren ukus. Oni, pak, koji se oduševljavaju strategijskim elementima u igri, ovdje nemaju što tražiti - Wild 9 je igra za razbijače, koljače i neuravnotežene manijake.

## MANIJAKALAN POGLED

Nemamo li ga svi kojiput? Kad iz pretrpanog tramvaja, bučne školske ili uredske zgrade stignemo kući, malo bezbrižnog klanja i mrcvarenja terapeutski djeluje na živce i smiruje -dovoljno da u miru legnemo u krevet i sutra ponovno krenemo u život. Taj smirujući efekt se često zaboravlja pri psihološkoj analizi krvoločnih igara i uvođenju cenzure. Osobno, mislim da bi na našim ulicama bilo mnogo više kriminala, nasilja i krvi da nema igara poput Duke Nukema, Carmageddona i, od sada, Wilda 9.

Čekaj, čekaj, kud si počeo s klanjem, manijacima i psihološkim (d)efektima, a ljudi možda nisu čitali Special report u prošlom broju i ne znaju o čemu ti govoriš! Eh, da, sad bih najradije u zemlju propao od srama, ili (moja zločesta strana) poručio zbunjenim facama: "Pa zašto redovno ne čitate Hacker? Zar mi bezveze trošimo četiri stranice i Kristijanovo dragocjeno vrijeme na Special report koji vi i ne pročitate?" No, neću učiniti ni jedno ni drugo, nego ću lijepo krenuti od početka.

## POVIJEST UKRATKO

Čini se da da je neki starac imenom Kam učinio mnogo ružnih stvari želeći zavladati udaljenom galaksijom u koju je, baš u tom trenutku, dospio mladić po imenu Wex. Naravno, vi ste Wex, zadaća vam je jasna i krećete u borbu. Treba napomenuti da je Wexovo glavno oruđe i oružje posebna aparatura pričvršćena za njegovu rukavicu,



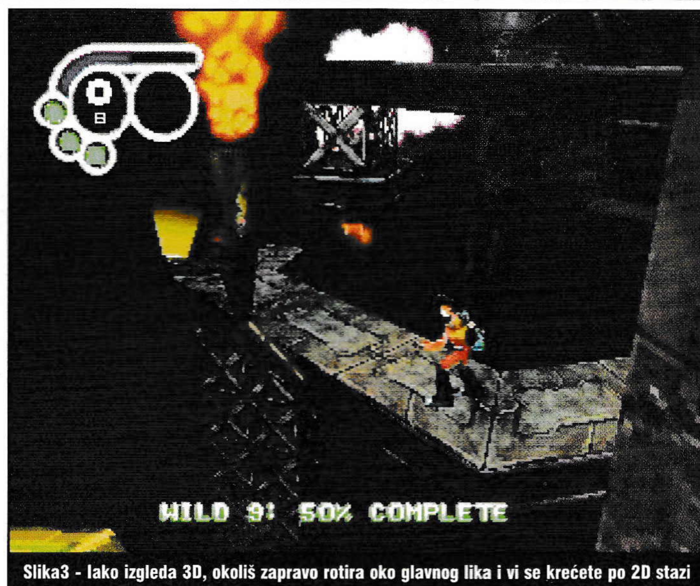
Kada neprijatelja ubacite među zupčanike, bit će obojani lijepom zelenom bojom alienske krvi

## THE MIGHTY RIG

Wexova modificirana borbena rukavica svojom energetskom zrakom može izvršavati niz funkcija. Može, primjerice, uhvatiti neprijatelja i staviti ga Wexu na milost i (u većini slučajeva) nemilost, može poslužiti kao lijana za prebacivanje preko ponora, a ako zraku zakvačite za (vjerojatno u tu svrhu predviđene) specijalne uređaje, njome možete pomicati predmete na daljinu, a trenutačno je smrtonosna za LEGM-e i generatore koji ih proizvode.







Slika3 - Iako izgleda 3D, okoliš zapravo rotira oko glavnog lika i vi se krećete po 2D stazi



Kada se zamorite od horizontalno skrolirajućih nivoa, ugodno će vas iznenaditi onaj u kojem Wex pada u dubinu cijevi boreći se protiv neprijatelja. Ne znam samo što tu podsjeća na Titanik?!

RIG. RIG ispušta različite vrste energetskih zraka kojima možete manipulirati predmetima oko sebe. Pod "predmetima" se ovdje podrazumijevaju i neprijatelji koje možete bacati naokolo iz RIG-a, što je i glavni način kojim si čistite put.
I tako, trčkarate uokolo u stilu Pandemoniuma (jer što god vam bilo tko rekao, ovo NIJE 3D igra, jer je samo okoliš 3D, a lik se kreće po predefiniranoj stazi), i RIG-om čistite sve što vam se nađe na putu. Dok razbacujete neprijeteljske kreature naokolo, brzo ćete shvatiti da njihova tijela mogu poslužiti blokiranju različitih zamki na vašem putu, kao što su kotači s bodljama, šiljci na podu, cijevi što bljuju vatru i slično. Osim što si na taj način jamčite prolaz kroz nivo, ovakvo mučenje neprijatelja donosi vam i specijalan TORTURE bonus na kraju svakog nivoa. Kad smo već kod kraja nivoa (kud prije?), Wild 9 tu za vas sprema još jednu neobičnost. Nema, naime, borbe s BOSS-om (osim na kraju igre, ali to ćete vidjeti i sami), nego morate osloboditi jednog od svojih prijatelja (Wild 9 - znači Wex i 8 prijatelja, ali nemojte na temelju toga stvarati pogrešne zaključke o broju nivoa) i dovesti ga do teleportera. Na prvom je nivou to prilično lako, jer momak sam hoda, a teleporter je tek jedan ekran udesno, ali već na drugom morate spasiti Nitroa (čudnu kreaturu koja stoji na mjestu i ponekad eksplodira), i donijeti ga (naravno, RIG-om) do vrha tornja prepunog zamki i neprijatelja. Mislili ste da je drugi nivo težak? Čekajte treći...
Sve u svemu, Wild 9 je prilično dobro napravljena arkada, vidi se da je u izradu zamki, nivoa, općenito, grafike i zvukova otišlo mnogo vremena i truda. No, igra ipak nema "ono nešto" što bi vas danima držalo za ekranom. Je li riječ o malčice presporom kretanju glavnog junaka, preteškim nivoima ili prejednoličnom dizajnu - ne znam. Znam samo da je trebalo potruditi se još malo pa da Wild 9 ispadne arkada iz snova - ovako, tek je malčice bolja od prosjeka.



## OCJENA

**Usprkos mnogo uloženog truda, Wild 9 se ipak ne uspjeva izdići daleko iznad brojnih postojećih arkada**

88%

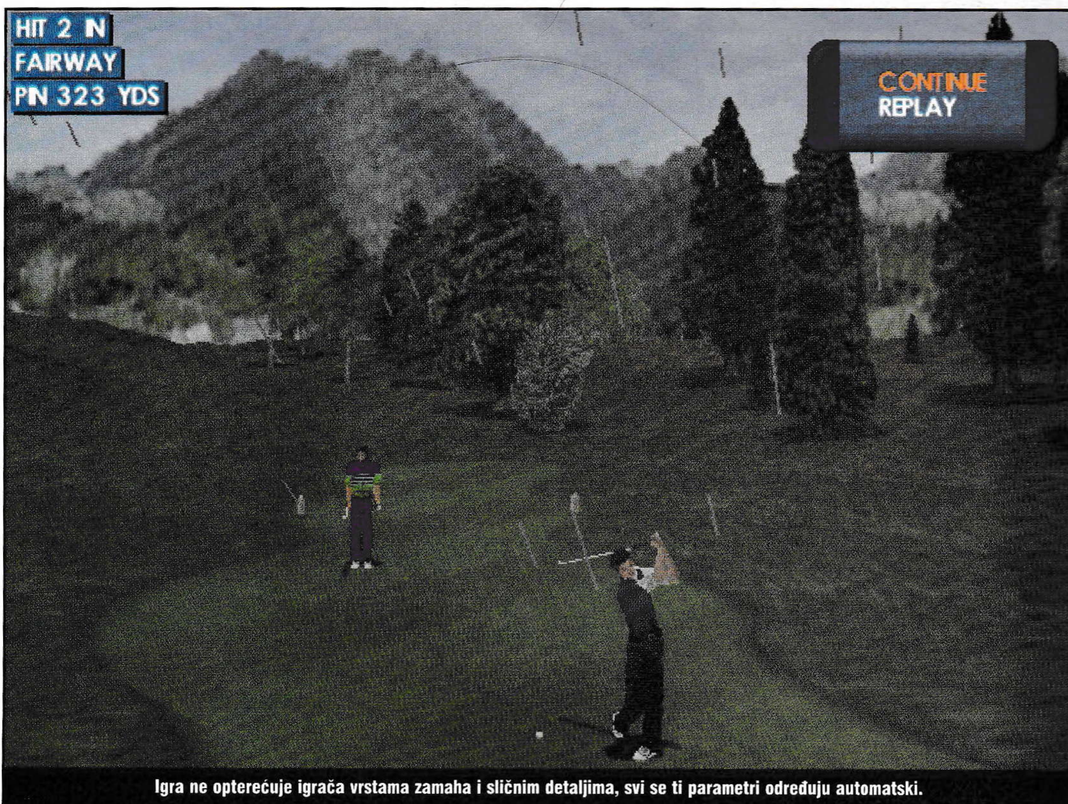
Jedini sport koji zahtijeva jednak napor u stvarnosti i na računalu

# FOX SPORTS GOLF 99

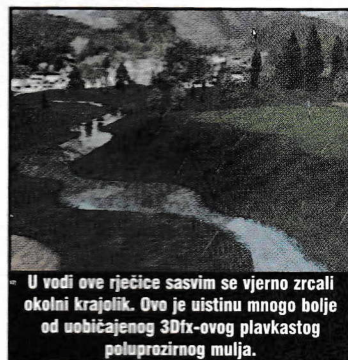
**U posljednje vrijeme i drugi sportovi, osim klasičnih - nogometa i košarke, pronalaze svoje mjesto u industriji zabavnog softvera. Golf je za to jedan od najprimjerenijih zbog svoje jednostavnosti**



Hackerov recenzent, po običaju, pokazuje loš smisao za modu.



Igra ne opterećuje igrača vrstama zamaha i sličnim detaljima, svi se ti parametri određuju automatski.


U vodi ove riječice sasvim se vjerno zrcali okolni krajolik. Ovo je uistinu mnogo bolje od uobičajenog 3Dfx-ovog plavkastog poluprozirnog mulja.

PIŠE **Mislav Mataija**

| FOX SPORTS GOLF 99 | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Gremlin |
| IZDAVAČ | Fox Sports Interactive |
| MIN. KONFIGURACIJA | P120, 16 Mb |
| NAŠA PREPORUKA | P200 MMX, 32 Mb, 3Dfx |
| 3D PODRŠKA | Voodoo, Direct 3D |
| MULTIPLAYER | LAN, modem, serijska veya |

**GOLF je dosad bio najviše zastupljen na PC-u od svih sporednih sportova. Najbolji primjeri su Jack Nicklaus i Links LS serije koje se razvijaju već dugi niz godina. Fox Sports Golf 99 je najnovija golf igra koja zajedno s Fox Sports Soccerom 99 navješćuje seriju sportskih igara Fox Sportsa. Fantastična je grafika glavno obilježje ove igre, kao i jednostavnost sučelja i uporabe. Ipak, neke nelogičnosti u načinu simuliranja golfa te neke očite nedorađenosti sporednih elementa vrlo brzo isplivaju na površinu.**

**Ova je igra, zapravo, kvalitetno napravljena, no sadrži mnoge naizgled beznačajne pogreške i površnosti tako tipične za sportske igre.**

Igra sadrži osam terena, svaki s različitim izgledom, značajkama i klimatskim uvjetima. Nažalost, samo su tri terena stvarna: Kiawah Island Ocean Course,Oxfordshire i Carnoustie Links, dok stvarni profesionalni igrači nisu ni prikazani. Kako su svi tereni doista kvalitetni i raznoliki, ni činjenica da su uglavnom izmišljeni ne umanjuje njihovu zanimljivost. Na terenu u Arizoni igrat ćete među kaktusima i na pijesku, a u Engleskoj ćete morati trpjeti kišu i jak vjetar koji nosi lopticu u mnogobrojne potoke ili jezerca. Igra je razmjerno jednostavna i ne morate biti stručnjak za golf da biste je igrali, no i veterani će, zahvaljujući brojnim opcijama, uživati u njoj.

## SMACK-O-METER

Najimpresivnije obilježje ove igre svakako je Voodoo ubrzana i uljepšana grafika. Ovo je jedan od najljepših primjera prirodnih ljepota prikazanih na računalu. U kristalnim jezercima zrcali se okolno drveće lagano se njišući pod utjecajem hladnog engleskog vjetra koji tjera vašu lopticu daleko od rupe, a vi ne znate jesu li to na vašem licu suze frustracije ili kapljice savršeno dočarane kiše. Sučelje u igri je prilično jednostavno. Njegov je osnovni dio swing-o-meter u donjem desnom kutu kojim određujete snagu i preciznost vašeg udarca. Trik je vrlo jednostavan – treba držati lijevu tipku miša i otpustiti je u pravo vrijeme - i rezultat neće izostati. I upravljanje igrom je prilično dobro rješeno, imate sve potrebno. Ipak, tu je još i određivanje vrste udarca (visoki, niski, backspin...), a različite finese moguće je određivati na samom swing-o-meteru. Igra sama određuje koju ćete palicu rabiti od ponuđenih dvadesetak, tako da njihovo mijenjanje nije potrebno. Naizgled, s igrom ne bi trebalo biti nikakvih problema, no tu dolazimo do najveće nelogičnosti: u ovoj je igri vrlo teško pogoditi rupu iz blizine. Ovaj je dio igre razrađen vrlo, vrlo nerealno. Nekom bi se možda činilo smiješnim vidjeti pisca ovih redaka kako s prva dva udarca dovodi lopticu nadomak rupe da bi mu potom trebalo barem pet udaraca da je pogodi, ali, vjerujte mi, pogoditi rupu s male udaljenosti isprve vrlo je teško, naročito u vjetrovitim uvjetima. Igra nudi više načina igranja – amaterski turnir, profesionalni turnir te turnire s različitim načinima bodovanja. Multiplayer uključuje serijsku vezu, modem i LAN. Bilo bi lijepo da su omogućeni on-line turniri, no što je, tu je. Mnogi dijelovi igre odišu nedorađenošću – primjerice, kreacija likova je vrlo ograničena, nema stvarnih igrača, a i komentatori su prilično slabi. Naime, kao u većini sportskih igara, osim onih EA Sportsa, oni nebrojeno puta ponavljaju dvije-tri otrcane fraze, često su netočni i kasne. Srećom, jednog možete i isključiti.

Sve u svemu, Fox Sports Golf 99 je vrlo solidna simulacija golfa. Njene su najbolje strane predivna grafika i jednostavnost te lako privikavanje na više nego jednostavno sučelje. Nažalost, na kraju dana ona neće proći kao naročito uvjerljiva simulacija, a nekim će svojim osobinama čak i pomalo frustrirati igrača. Dakle, ako niste prezahtjevni i tražite jednostavnu i lako probavljivu igru, vrijedilo bi barem pogledati Fox Sports Golf 99.

**OCJENA**

Zbog mnogih sitnijih pogrešaka, ali i zbog činjenice da je neobjašnjivo teško pogoditi rupu s male udaljenosti, igra nikad neće postati hit, no zaslužuje svoje mjesto među boljim simulacijama golfa.

**79%**

# Budite specijalac, igrajte SWAT 2

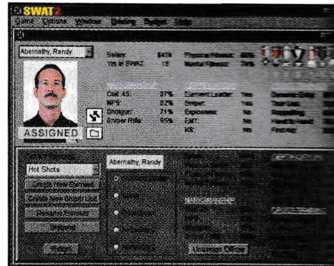


Interface je prilično lijepo složen, no možete se lako izgubiti zbog goleme količine podataka

**Sierrin Police Quest: SWAT je konačno dobio nastavak, koji uvelike odskače od prijašnjeg dosadnog interaktivnog filma, i stilom igranja zadire u domenu igre Commandos: Behind Enemy Lines**



Misije u S.W.A.T. 2 su uistinu raznolike: od najjednostavnijih situacija s taocima pa do kompliciranih bombaških situacija na aerodromima



Da bi konačno došli do igre, morate proći kroz "šumu" ovakvih izbornika

PIŠE **Alan Graf**

| SWAT 2 | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Sierra |
| IZDAVAČ | Sierra |
| MIN. KONFIGURACIJA | P133, 16 Mb |
| NAŠA PREPORUKA | P200 MMX, 32 Mb |
| 3D PODRŠKA | nema |
| MULTIPLAYER | Internet, LAN, modem |

**NAKON duge i uspješne serije Police Questova i nešto slabijeg uspjeha petog im nastavka, Sierrinim je programerima bilo jasno da je vrijeme interaktivnih filmova otišlo u nepovrat i da moraju krenuti drugim putem, tako je nastao SWAT 2.**

Moram priznati, uzimajući ovu igru na recenziju, nisam baš bio oduševljen jer sam pomalo sumnjao u njene kvalitete nakon onako lošeg prethodnika, no pokazalo se da nije bilo razloga za to. Dosadni interaktivni film zamijenjen je prilično zanimljivom kombinacijom FRP-a, akcije i RTS-a, što se pokazalo kudikamo boljim i atraktivnijim rješenjem.

Vi ste zapovjednik specijalaca (SWAT = Special Weapons And Tactics), elitne postrojbe L.A. policije dobro nam poznate iz mnogih filmova. I ovdje, kao i u filmovima, najprije lokalni policajci pokušavaju sami riješiti situaciju, što i ne bi bilo tako loše kad poslije, vidjevši da su sve zakomplicirali, ne bi zvali vas da ih izvučete iz gabule u koju su se uvalili. A dotad, ostaje vam jedino trenirati svoje ljude kako bi mogli odmah reagirati.

Naravno, da ne biste uvijek izigravati dobričinu, što je ponekad vrlo dosadno, u akciju se možete uključiti i na strani terorista, što će igru učiniti daleko zanimljivijom ( I love being the bad guy!!!).

Grafika u igri je vrlo obećavajuća ( 1024x740 sa 16M boja), no nije mi jasno zašto se kraj danas već standardnog DIRECT X -a igra vrti u *prozoru* ? Bilo kako bilo, to je još jedan slučaj za X-Files. Inače, u samoj igri (kad dođete do nje kroz pravu šumu izbornika) velika je pozornost posvećena detaljima, sve je dovedeno do perfekcionizma, čak se i najsitniji detalji poput etiketa na kutijama, koje su i same veličine kojih 2 x 2 mm, mogu vidjeti. Moram priznati da me takva detaljnost impresionirala do te mjere da sam na trenutak pomislio da će ova igra opasno ugroziti Commandosa na njegovom prijestolju strategijsko-taktičkih hitova. No, vrlo brzo zvuk me spustio na zemlju: glazba je toliko nenametljiva da se gotovo ( čitaj: uopće ) ne čuje, a da bi sve to nekako kompenzirali, programeri su ubacili zvukove tako kvalitetne i realistične da se čovjek uhvati za glavu ( i ugasi zvučnike ) već nakon prvih 15- tak minuta. Inače, jedinice "pričaju" u mali prozorčić smješten ispod glavnog ekrana, što me podsjeća na stara dobra vremena avantura poput Indyja 3 i 4, starijih Police Questova, i King Questova, no ako ste uistinu veeeeeliki ljubitelj svih RTS–ova i P.Q.–ova, otrpjet ćete i to. I sučelje je također malo zbunjujuće, trebat će vam vremena da se priviknete na nj. U najvećem prozoru odvija se akcija, ispod je mali prozorčić za komunikacije, a desno prozor s naredbama u obliku znakova, a još desno prozor s informacijama o liku, njegovim podacima, naoružanju, hobijima (dobro, malo sam pretjerao).



Igrivost je na solidnoj razini, što znači da će vas igra zadržati uz ekran nekoliko sati. Igru započinjete biranjem pripadnosti ( SWAT ili Terorist ) o kojoj će uvelike ovisiti daljnji tijek igre. Ako igrate kao SWAT, imat ćete 15 relativno različitih misija, od klasičnih situacija s taocima do onih kompliciranijih - bombaških i drogeraških koje će od vas tražiti poznavanje oružja, primjene policijskih metoda i taktika; jednom riječju, ako niste zaršili SWAT obuku, nećete ni ovu igru završiti tako lako. Naime, u igri je doista velik izbor svega: počevši od ljudi s različitim osobinama o kojima nerijetko ovisi ishod misije preko oružja i opreme (p potrebi možete pozvati helikopter, policijski tenk za probijanje vrata, ili K 9 jedinicu ) pa do vrlo bogatog znakovnog riječnika kojeg ćete bez čitanja knjižice s uputama malo teže shvatiti. Govoreći o znakovnom jeziku treba znati da se određeni znakovi odnose različito na različite vrste ljudi, tako, primjerice, izdate li nekome naredbu cover, da vas pokriva, on će ići iza vas i pokrivati vas, no naredite l mu da pokriva osumnjičenog, on će g cijelo vrijeme držati na nišanu i pucati pokuša li pobjeći. Jedna od većih zam jerki je što se strogo moraju poštivati policijske procedure ( u protivnom neće cilj biti 100% ispunjen), što uvelike ubija čar improvizacije. Ako pak igrate kao terorist, tu se situacija drastično mijenja. Misije vam se svode na to da morate ubiti nekoga, ili ubiti što više ljudi, ili postaviti bombu i pobrinuti se da eksplodira ( mali savje – nemojte biti u blizini kad se to dogo di). Velika prednost ovog dijela je što ne morate brinuti o poštivanju terorističkih procedura i pažljivom odabiru oružja; naposlijetku, za masovni poko je svaka strojnica dobra, zar ne ? No d ne bi sve bilo prelagano, svako malo vam upadaju SWAT jedinice, što se može, a u nedostatku nedužnih civila one mogu poslužiti kao mete. Probler je jedino što ih je vrlo mnogo pa morate biti uistinu dobri želite li se izvući. No usprkos tome, moram priznati da su mi terorističke misije mnogo zabavnije i dinamičnije.

Igru krasi i solidan multiplayer koji omogućuje igranje head to head prek modema ili do 8 igrača preko lokalne mreže ili Interneta. Da ne duljim, držim da je ova igra vrlo solidno ostvarenje za ubiti vrijeme i uz neke sitn je popravke i prepravke mogla bi postati hit.

**OCJENA**

**Igra koja je učinila pozitivan iskorak u odnosu na prethodnika, no nažalost nedostatan da bi je mogli nazvati hitom**

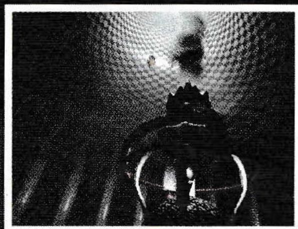
**70**

# OF LIGHT AND DARKNESS

## Snovi i CD-i

**Što se događa kada svi imamo iste snove i kada nebo prekriju mrtve žabe? Izašao je Command & Conquer 2? Pa, ne baš... to znači da je apokalipsa sve biže i bliže....beware, beware**





Nadrealizam na djelu

Ovako izgleda vaš svijet... Moglo je i bolje, ha?



Recite mi tko sanja ovakve snove?



U redu, koliko još do ludnice, Franjo?



Očajnički smo tražili scenu s pucnjavom... Ovo je najbolje što smo mogli naći

PIŠE **Damir Rukavina**

| OF LIGHT AND DARKNESS | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Tribal Dreams |
| IZDAVAČ | Interplay |
| MIN. KONFIGURACIJA | P100, SB32, 16 Mb |
| NAŠA PREPORUKA | P100, SB64, 16 Mb |
| 3D PODRŠKA | nema |
| MULTIPLAYER | nema |

**AKO koncept dosadašnjih avanturističnih igara ne legne na grbaču svih programerskih kuća, dobit ćemo barem još jednu igru u kojoj naokolo vodimo kosture koji skupljaju golublja jaja. Ljudi, Grim Fandango nije jedina morbidna igra pred našim očima. Vjerovali ili ne, i Interplay donosi nešto potpuno nenormalno. Ako ste do sada igrali igre gdje ste znali da se nešto događa, ali u normalnim granicama, očekuje vas iznenađenje!**

Dakle, Of Light And Darkness bi trebao biti različit... Koliko? Pa, za početak imamo tu jednu vrlo zamumuljenu priču o skoroj propasti svijeta. Vi, kao nedavno umrla duša, dolazite u selo Prokletih (the Village of The Damned), mjesto gdje najnovija inkarnacija Antikrista drži nekoliko najodvratnijih osoba iz povijesti čovječanstva (John Wayne Gacy, Dagmar Hirt, Carlos Marcello, Tiplotezca itd.), svojevrsnih nagovještatelja apokalipse krivih za jedan od sedam smrtnih grijeha. Ta stvorenja koja su vezana za par strojeva uništavanja morate iskupiti i završiti igru uništivši glavnog zločestog. Potom slijedi drugi, i malo teži, nivo, onda treći, pa č... Zapravo, ova igra nema baš mnogo veze s avanturama jer donosi nešto drukčiji koncept. Doduše, još uvijek naokolo klikate, i dalje postoji rješenje na Netu, no ipak, omlet ne možete katekorizirati ako ga ne kušate. Uglavnom, igra je sve samo nije strašna, nije apokaliptična i (surprise, surprise) nije konvencionalna.

### OSOBNA APOKALIPSA

Of Light And Darkness je tehnički savršena igra napravljena na jedinstven način: artwork je nešto dosad neviđeno. Naime, za okruženja je angažiran renomirani slikar Gil Bruvel. Što to donosi igri? Kao prvo, glavni dojam je batmanovski design sela: čudne izobličene strukture složene u misteriozan sklop nalik na lunapark. Svaka atrakcija predstavlja mjesto iskupljenja grijeha. Na neki čudan način, čitavo mjesto ima vrlo morbidnu auru, dok je apsolutno svaka lokacija dizajnirana u čudnom nadrealističkom duhu, što cijelom mjestu daje dojam plastičnosti. Uglavnom, ako išta izgleda kao san, onda je to ova igra. Naravno, nije sve u artworku. OLAD je sklopljen kao čudna kombinacija nelinearnog puzzle solvinga i visokointelektualne mozgalice. Naime, na osnovu nekoliko kratkih izjava morate saznati koje je grijehe duša počinila i na osnovu toga iskombinirati seriju svjetala čiji bi krajnji efekt bio iskupljenje nesretne duše i izbjegavanje apokalipse. Naravno, da sve postane još gore, čitava igra je vremenski ograničena, tako da razmišljanje treba ići vrlo

**"ako išta izgleda kao san, onda je to ova igra"**

brzo. No, iza svih tih sladunjavih i zanimljivih detalja je koncept koji će se dopasti tek manjem dijelu igračke publike, tj. ljudima koji nešto znaju o Bibliji, apokalipsi, kojima je blisko kombiniranje spektara svjetlosti i nadrealističko izražavanje..... A takvih je kod nas vrlo malo.

Of Light and Darkness je jedinstvena avantura sklopljena po najčudnijem konceptu, tehnički dovedena do savršenstva i tematski koncipirana da privuče jedinstven krug igrača zainteresiranih za ovakvu vrstu zabave... Sve u svemu, gledamo li na igru kao komercijalni proizvod (što bi zapravo i trebala biti), onda ovdje malo toga valja. No ipak, ovu ću ocijeniti konzervativno....objesite me!

**ALTERNATIVNO**

**SEVENTH GUEST**
Sličan koncept kretanja i igranja...Tada vrlo zgodna igra

**ELEVENTH HOUR**
Nastavak Seventh Guesta

**OCJENA**

**Napokon se netko odlučio složiti nešto dovoljno čudno da ubije poveću muhu.**

**78%**

# Nakon odiseje, odisej se vratio kući, a ABE?

# ABE'S EXODUS

**Abe se vraća! Drugačiji nego prije? Ne, potpuno je isti, ali koga briga, glavno da se prodaje**




Mumljanje magične mantre još uvijek je jedna od najučinkovitijih Abeovih moći

Za početnike: prvih je nekoliko ekrana opremljeno uputama za izvođenje osnovnih pokreta u igri

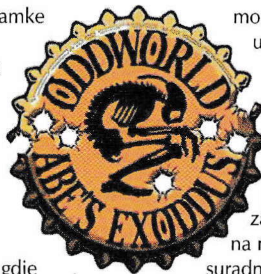
PIŠE **Berislav Jozić**

| ABE'S EXODUS | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Oddworld Inhabitants |
| IZDAVAČ | GT Interactive |
| PODRŽANI HARDVER | Memory card |
| MULTIPLAYER | Na poteze |

**ABE'S Exodus pokušava zaraditi na staroj slavi, ali je i sasvim ugodna igra. Iako se izvođenje uopće ne razlikuje od prvog dijela, ova je 2D platformska arkada kvalitetno napravljena te će se dobro zabaviti i oni koji su igrali Abes Odyssey i oni kojima je ovo prvi susret sa stanovnicima Oddworlda**

Prije godinu dana pojavio se Abes Odyssey i kvalitetom si osigurao prvo mjesto na top ljestvicama najigranijih igara te ga zadržao nekoliko tjedana. Bila je to zgodna 2D platformska arkada gdje ste vodili simpatičnog aliena Abea kroz mnoštvo nivoa ne biste li oslobodili ropstva što više njegovih prijatelja. Abe je mogao kontrolirati svoje neprijatelje pomoću čarobne mantre, a tijekom igre dobijao je i dodatne moći koje je trebalo pametno iskoristiti da bi se izbjegle sve zamke na putu. Ono što je posebno privuklo igrače bila je divna grafika i izvrsna animacija likova, bešavno prelaženje iz 3D animacija u 2D igru i zabavni problemi na koje su nailazili tijekom igre.

**I bez i najmanjih promjena u izgledu i stilu igre, nastavak Abeovih avantura uspio je zadržati kvalitetu i privlačnost originala**




Nastavak počinje ondje gdje je prvi dio završio i na prvi se pogled uopće ne razlikuje od originalne igre.

## JE LI BAŠ SVE ISTO KAO PRIJE?

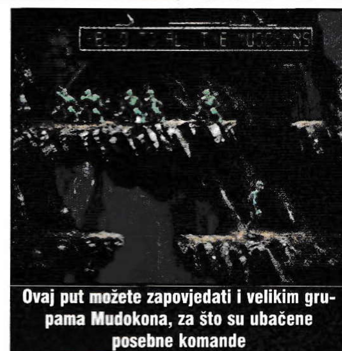
Da, sve je isto. Abe i njegovi prijatelji i neprijatelji izgledaju potpuno isto, a i izrazito dobre animacije njihovih kretnji još uvijek su tu. A.L.I.V.E. sustav je ponovno u uporabi, dopušta likovima da naprave bilo koju kretnju na bilo kojem mjestu, a rezultati se prilagođavaju okolišu. Što se okoliša tiče, on je doduše nov, ali je tematski i grafički sličan prvom dijelu.

Abeova je zadaća i ovaj put ista - osloboditi sunarodnjake koje su prošli put zli Glukkoni željeli pretvoriti u mesne konzerve, a sada od njih žele ispeći rakiju (zapravo od njihovih kostiju i suza). Osim moći što ih je Abe imao u prvom dijelu, sada će ih dobiti još nekoliko, što omogućuje još zanimljivije i spetljanije probleme, ali i nove načine njihovog rješavanja (sjetimo se, Abes Odyssey je dopuštao igraču rješavanje problema na više načina).

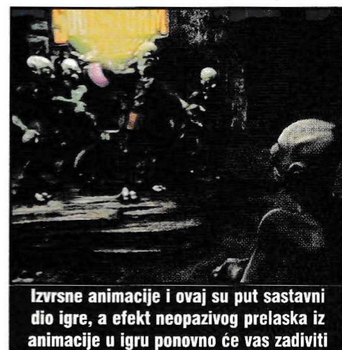
Abeovi sunarodnjaci Mudokoni sada nisu samo lutke koje treba spasiti, često će mu biti potrebna njihova pomoć za prelaženje nekog dijela, a na njemu je nagovoriti ih na suradnju. Preuzimanje kontrole nad protivnicima je još uvijek moguće. Ta je sposobnost sada još snažnija te mu omogućuje da začara ne samo Sligove, Scrabove i Paramite, nego i same Glukkone.

Od tehničkih noviteta najvažnija je mogućnost snimanja pozicije na svakom mjestu, što će se sigurno svidjeti igračima koji su igrali prvi dio, a to je, po mom mišljenju, funkcija koja bi uvelike poboljšala i mnoge Playstation igre. Ono što nije valjalo u prvom dijelu - igranje udvoje - nije se nimalo promijenilo. Možda griješim, ali sustav u kojem dva igrača naizmjence vode glavni lik ne može se nazvati igranjem udvoje - na taj način se može igrati svaka igra i bez uvođenja specijalne opcije u tu svrhu.

Što zaključiti? Dva CD-a novih Abeovih avantura prava su poslastica za ljubitelje sličnih igara, i mislim da nikome neće biti žao što programeri nisu promijenili srž igre, jer, zaista, što mijenjati kada je ovo još uvijek jedna od najdorađenijih igara svoga žanra?



Ovaj put možete zapovjedati i velikim grupama Mudokona, za što su ubačene posebne komande



Izvrsne animacije i ovaj su put sastavni dio igre, a efekt neopazivog prelaska iz animacije u igru ponovno će vas zadiviti

Zašto onda takva ocjena? Pa zato jer je ovo nastavak koji je istovjetan originalu i može se uspoređivati s Mission packovima za Quake - novi nivoi, nova oružja - ali igra ostaje ista. Tko voli nek izvoli. Ja hoću!

### ALTERNATIVNO

**ABE/S ODYSSES**
Prvi dio, stilom isti kao i nastavak, ali s manje interakcije između likova, manje sposobnosti glavnog lika i manjim opsegom igre

**HEART OF DARKNESS**
Nova akcijska avantura sa sličnim 2D pogledom, ali većim udjelom akcije u radnji

**SKULL MONKEYS**
Stari hit, sličnog stila i "dobroćudnog" ugođaja kao i oba nastavka Oddworld igara

### OCJENA

**Ako niste igrali prvi dio, Abe će vas beskrajno oduševiti, a ako ste ga već upoznali, shvatite ovo kao dodatne nivoe.**

**80%**

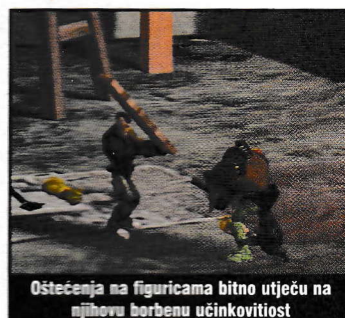
"Veličina NIJE važna"

# SMALL SOLDIERS

**Ni igranje s vojnicima nije više kao što je nekoć bilo. Sada se sa svojim omiljenim junacima možete igrati i u virtualnom svijetu!**



Ovako nešto daje sasvim novi smisao uzrečici "Tko nema u glavi..."


Oštećenja na figuricama bitno utječu na njihovu borbenu učinkovitiost


Kupaonica je nepresušni izvor naoružanja

PIŠE **Dario Rakovac**

| SMALL SOLDIERS | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Globaltech Design |
| IZDAVAČ | Hasbro Interactive |
| MIN. KONFIGURACIJA | P120, 16 Mb |
| NAŠA PREPORUKA | P200, 32 Mb, Voodoo |
| 3D PODRŠKA | Direcr 3D |
| MULTIPLAYER | NEMA |

**TVRTKA** Hasbro Interactive

**poznata je po mnogim licenciranim proizvodima. Ovaj je put za predložak odabran novi crtani hit Small Soldiers a rezultat je nova 3D tučnjava u kojoj igrači izravno sudjeluju i u borbi i u stvaranju likova, čime Small Soldiers dobiva onih "dodatnih par konja" koji će ga izdignuti na tržištu već prepljavljenom sličnim igrama**

**ALTERNATIVNO**

**MORTAL KOMBAT 4**

Legendarna 3D šora dobila je svoje 4. izdanje koje je preporodilo žanr PC tučnjava. Gore galore i divlji comboi jjamstvo su njene kvalitete.

**TEKKEN 3**

Iako je riječ o naslovu za PSX, moramo spomenuti ovu fenomenalnu tučnjavu koja je apsolutni vrh ovog žanra. Ako nemate konzolu, a volite ovakve igre, možda je vrijeme da je nabavite.

**"Interaktivan borbeni okoliš u kojoj se svaki predmet može rabiti protiv neprijatelja daje posve nov smisao 3D tučnjavama"**

Small Soldiers je ljetos bio jedan od najuspješnijih filmova u američkim kinima. Kao djelo ruku majstora koji su stvarali i Toy Story, vrhunskom je kombinacijom animiranog i živog donio žanru svježinu koja mu je itekako potrebna. Priča polazi od vječne maštarije o živim igračkama za koju je ovaj put kriva moćna kompanija Globotech. Tijekom proizvodnje došlo je do greške i čitava je serija "dobrih" komandosa i "zlih" gorgona zabunom dobila superinteligentne čipove te su mali plastični vojnici dobili život, ali i urođeni nagon za istrebljenjem svojih službenih neprijatelja. Upravo je to i vaša zadaća u igri. Na raspolaganju su vam svi glavni junaci iz filma, s tim što svaku figuricu možete mijenjati i dograđivati novim dijelovima ili potezima zbog čega je *Small Soldiers* iznimno adiktivna igra koja pruža bezbroj mogućnosti.

## VIRTUALNE IGRAČKE

Po svojim osnovnim svojstvima, ova se igra ne razlikuje bitno od bilo koje druge 3D tučnjave. No, pristup likovima i okoliš u kojem se odvija sama borba čine je posebnom . Ključna riječ vezana uz likove je - mašta! *Small Soldiers* vam omogućuje modificirati bilo kojeg postojećih vojnika ili stvoriti posve novog. Iznimno jednostavno sučelje nudi vam svu silu različitih glava, tijela, ruku i nogu od kojih možete stvoriti svog vojnika snova. Jednom kada je kostur gotov, opremite ga memorijskim čipovima koji mogu primiti određen broj poteza. Svaka ruka ili noga moći će izvoditi određenu vrstu udarca pa vam je jasno koliko to mogućnosti pruža. Kad je i to gotovo, dodajte svom vojniku malo boje i eto ga! Priprema je vojnika vrlo važna za ono što slijedi jer u borbenim arenama - kuhinji, kupaonici itd. - sve je moguće. Glede borbe bitno je naglasiti da se ona uistinu odvija u trodimenzionalnom okolišu. Nema ograničenja kretanja, što znači da se možete penjati, skakati i trčati gdje god poželite. Isto tako, svaki je predmet stvaran i uporabljiv u tučnjavi. Čak se i dijelovi vojnika koji nakon nekoliko udaraca počnu letjeti uokolo mogu rabiti kao oružje. Fizički je model likova vrlo dobar, što znači da se ponašaju u skladu sa stupnjem oštećenja.

Najzanimljivije je kad se borite bez jedne noge ili ruke ili pak kad rabite protivnikovu ruku da biste ga dotukli, posebice igrate li u više igrača, jer tek tada stvar postaje zabavna i dobiva puni smisao.

Na prvi pogled *Small Soldiers* ima sve. Velik broj poteza, izvrstan borbeni okoliš i customizacija likova i više su nego što očekujemo od jedne 3D tučnjave, no igra pati od iste bolesti kao i sve ostale tog žanra - nije dugo igriva. Jednom kada sa svim likovima pobijedite u svim zonama te otkrijete sve tajne, igra postaje monotonom. Osnovna je zamjerka to što ima premalo arena. Borba s različitim likovima je različita, ali okoliš i predmeti u njoj su svaki put isti i predvidivi. Multiplayer spašava stvar, ali i to s vremenom gubi privlačnost jer kreacija likova i sva priprema udvoje ne funkcioniraju najbolje. Dizajniranje likova element je koji će vas najduže držati uz *Small Soldierse* , ali i to s vremenom gubi čar. No, postoji li neka 3D tučnjava za koju navedeno ne vrijedi? Stoga, igru mirne duše mogu preporučiti svim ljubiteljima ovog žanra koji će njenom kupnjom dobiti ono što su platili, a ako ste se za nabavku odlučili samo zbog filma, ni tada vam neće biti žao.

**OCJENA**

**Nije Tekken 3, ali je prokleto adiktivno i općenito dobro izvedeno!**

**80%**



# Protect the innocent - not quite
# CRIME KILLER
## Spasivši svijet po N-ti put, opet započinjem kao novak!


Kad je protivnik oslabljen, zaletavanje u nj uštedjet će vam dosta vremena jer najčešće pokušava pobjeći, a tada ga je teško napucati konvencionalnim oružjem


Evo svih vaših vozila na okupu, u igri ih ionako nećete nikada vidjeti zajedno



Uvijek pročitajte upute prije misije iako ćete detalje otkrivati "u letu", preko radija.

**Kojim god vozilom upravljali, osjećaj brzine može se mjeriti s onim poznatog Wipeouta**

PIŠE **Berislav Jozić**

| CRIME KILLER | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Pixelogic |
| IZDAVAČ | Interplay |
| PODRŽANI HARDVER | ????????? |
| MULTIPLAYER | Split-screen |



"Nekoć je značka značila nešto" - u ovoj ćete se igri često osjećati kao Prljavi Harry

**AH, to je valjda sudbina. Crime Killer stavlja igrača u ulogu policajca početnika u gradu budućnosti gdje duga ruka zakona kriminal(ce) iskorjenjuje modernim automobilima, motorima pa čak i malim letjelicama.**

Kao "početnik", prvo ćete dobiti auto, a tek nakon nekoliko misija i neke zanimljivije strojeve. Svejedno o kojem je vozilu riječ, naoružanje je isto - raspolažete laserima, raketama za smirivanje (nešto kao apaurin s toplinskim navođenjem) i specijalnim oružjem što ga skupljate usput. Protivnička strana, kao i obično, raspolaže raznovrsnijim naoružanjem i većim voznim parkom, ali će vam najveće probleme zadavati baš nitkovi opremljeni kao i vi - letaći turbo wingom i poludjeli motoristi - koje ćete zbog brzine i agilnosti teško uhvatiti.

Igra je podijeljena na misije u kojima morate izvršiti nekoliko zadaća. Iako su misije povezane pričom o uništavanju organiziranog kriminala, i sve skupa završava borbom protiv velikog bossa, svaka se pojedinačna misija sastoji od izviđanja, praćenja te uništavanja ili paraliziranja neprijatelja. To će vam u početku biti zanimljivo, možda u jednom trenutku (3.-4. misija) predstavljati i izazov, ali ćete ubrzo shvatiti da je misija riješena čim otkrijete mjesta s dodatnom energijom i specijalnim oružjem.

Stalne izmjene vozila za upravljanje te različite četvrti u kojima obavljate svoje zadaće umanjuju monotonost misija. Nekim je misijama ili pojedinim njenim dijelovima ograničeno vrijeme, što također pridonosi napetosti i ugođaju. Grad kojim prolazite lijepo je nacrtan

### PC VERZIJA
**Konverzija Crime Killera na PC stiže uskoro a ponudit će i igru učetvero preko LAN-a. Grafika će zacijelo biti bolja, a rezolucija veća pa će vjerojatno zahtijevati vrlo brze strojeve ne bi li se dostiglo onih 60 fps-a Playstation verzije.**

ali građevine, nažalost, ne možete uništavati kao u nekim sličnim igrama. Zbog javnog prijevoza ili nekog drugog razloga, na ulicama je prilično malo vozila, ali će vam ona ipak smetati zbog zbijenih i kratkih uličica koje otežavaju okretanje i smanjuju preglednost okoliša. No to možda i nije tako loše jer biste inače vrlo brzo uočili da su građevine oko vas šarene i lijepo modelirane, ali siromašne detaljima kao što su natpisi, reklame i slične pojedinosti koje očekujemo u gradu budućnosti. Usprkos tomu, ukupni je vizuani dojam dobar iako je naglašena uporaba tamnih boja, čime je cijeli grad uronjen u sivilo (možda smog?).

Crime Killer ne može se pohvaliti originalnom idejom, misije ubrzo postanu jednolične, grafika tmurna i bez mnogo detalja, ono što igru čini privlačnom, igrivom i vrijednom kupnje je njena tehnička dorađenost koja uistinu pokazuje što znači PSX igra nove generacije.

Upravljanje vozilima dovedeno je do savršenstva, još nikada nisam vidio ovako dobar i precizan odgovor događanja ne ekranu na komande igrača. Takvo je upravljanje nužno zbog brzine kojom se krećete u gradu, a sve u nevjerojatno glatkih 60 sličica u sekundi (na PSX-u).

Igru možete gledati iz vozila, što daje nenadmašan osjećaj brzine i tjera vas da se trgnete kad god vaše vozilo udari u neku prepreku, a tu je i pogled "iza leđa" koji olakšava upravljanje i omogućuje da prema izgledu vozila vidite količinu oštećenja.

Zvučna podloga je prosječna, a ono što moram spomenuti da bi opis bio potpun je igranje udvoje na podijeljenom ekranu gdje se sa svojim prijateljem/protivnikom natječete tko će prije skupiti određeni broj posebnih markera. Ovaj dio igre vrlo je zarazan i daje Crime Killeru ono što mu zbog jednoličnih misija za jednog igrača nedostaje - trajnost.

### OCJENA
**Jednostavna, ali zabavna i zarazna jurnjava-pucačina, za potpuno opuštanje sivih stanica.**

**75%**

## Tanka je linija između realnosti i igre

# OPERATIONAL ART OF WAR

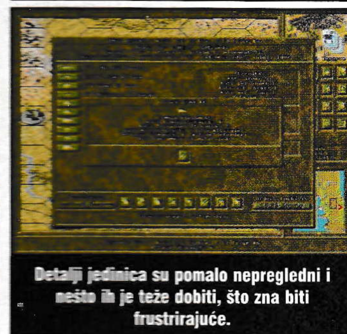
**Takozvani "hardcore wargameri" osjećali su se zakinutima igrajući igre poput Panzer Generala, koje su bile lijepe, ali nedovoljno realne za njihov ukus. Ako ne volite igrati strategiju gdje ne možete rabiti službeni priručnik Američke vojske umjesto manuala, TOAW je igra za vas.**


Jedinice u ovoj igri neodoljivo podsjećaju na igre na ploči, čak imaju i postolje.



Ovakav heksagonski pogled je vrlo neugledan, ali je za iskusnijeg igrača znatno pregledniji od 3D pogleda.

3D pogled na igru mnogo je ljepši od klasičnog, i sasvim zadovoljavajući, ali ni približno tako lijep kao onaj u People's Generalu ili nekoj sličnoj igri.


Detalji jedinica su pomalo nepregledni i nešto ih je teže dobiti, što zna biti frustrirajuće.

PIŠE **Mislav Mataija**

**Sve što možete zamisliti vezano uz ratne igre, nalazi se u ovoj igri. I više.**

| OPERATIONAL ART OF WAR | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Talonsoft, Norm Koger |
| IZDAVAČ | Talonsoft |
| MIN. KONFIGURACIJA | - |
| NAŠA PREPORUKA | - |
| 3D PODRŠKA | nema |
| MULTIPLAYER | Modem, mreža, e-mail |

**MORAM priznati, ovo je vrlo neobična igra. Već će prvi pogled na nju većinu igrača odvratiti od daljnjeg igranja. Igra se, naime, odvija u klasičnom Windows prozoru, tijekom igranja vidite taskbar, opcije pojedinih akcija unutar igre, kao što su napadanje protivnika ili kretanje, pojavljuju se u malom izborniku poput onog kojeg pozivate desnim klikom miša u Windowsima, grafika je prilično zbunjujuća i neugledna... No ova je igra tako nakrcana detaljima da će u njoj uživati svaki od spomenutih wargamera, a običnim smrtnicima koji ne znaju točnu razliku između pojedinih njemačkih tenkova ni sve detalje iskrcavanja saveznika u Normandiji može pružiti samo mučninu u želucu.**

Dizajner igre je legendarni (u posljednje vrijeme svi ti ljudi koji dizajniraju igre odjednom postaju legendarnima) Norm Koger, nekad suradnik velikog SSI-a i autor igara kao što su Age of Rifles ili Conflict: Middle East, a danas nezavisan dizajner igara. Izdavač igre je, pak, Talonsoft, poznat po svojoj Battleground seriji povijesne tematike. Ovaj dvojac čini uistinu nepobjedivu kombinaciju kad je o strategijskim igrama riječ. Sama je igra dosta predodređena svojim naslovom: većinom se svodi na operacijske manevre: dakle, upravljanje jedinicama na širem planu, na planu čitave bitke i postizanja cilja, a ne pobjede u manjim sukobima. Sadrži 16 scenarija iz različitih vojnih sukoba koji su se zbili između 1939. i 1955.

### HEXAGON HELL

Sučelje igre vrlo je jednostavno. Zapravo, igra nudi mnogo manji izbor u izbornicima kraj glavnog ekrana od mnogo jednostavnijih igara, primjerice onih iz General serije. Pravila su igre, dakle, začuđujuće jednostavna, a ipak igra na neki čudan način uspijeva biti tako komplicirana. Većina ljudi, pokrenuvši igru, biva preplašena njenim čudnim izgledom pa ne znaju što im je činiti. Naime, igra je raspoređena na heksagone, ali mnogo određenije nego, primjerice, u People's Generalu: čitav je teren, teritorijalne granice i sl. određen heksagonima. I jedinice izgledaju kao jedan heksagon, a njihov je pravi izgled prikazan u gornjem kutu (doduše, moguće je prikazati jedinice i na uobičajen način, u 3D-u, no izgled ni tada nije naročito impresivan). Nema brzog pristupa njihovim statistikama, što je ogroman minus; sve su statistike na jednom mjestu, što znatno otežava igru, naročito u većim scenarijima. Mogućnosti različitih taktičkih manevara i nadmudrivanja u ovoj igri su praktički neograničene! Gotovo sve što bi pravi zapovjednik neke bitke mogao učiniti, možete i vi. Moguće je raspoređivati jedinice u grupe, a pri njihovom pomicanju vidite točno kojim putom idu. Moguće je određivati različite načine napada (minimizirati gubitke ili ići na sve ili ništa, te planirati napad u posebnom prozoru). Igra bilježi podatke o terenu, logistiku, mogućnosti pojačanja, vremenske uvjete, zračnu nadmoć, političke događaje itd. AI neprijatelja je sjajan, a i mogućnosti multiplayera (e-mail, modem, mreža). Igra dolazi i sa sjajnim editorom scenarija, a novi scenariji se stalno pojavljuju na Netu.

Igra je toliko komplicirana da se prosječnom igraču neće uopće svidjeti, ali će brojnim fanaticima biti najbolja strategija godine. Jednostavno, ne postoji nešto što je izostavljeno ovoj igri i samo da su je dizajneri napravili pristupačnijom i otvorenijom, postala bi hitom. Svojom grafikom i zvukom ne zaslužuje visoke ocjene, ali je u nju uložen golem trud, što je vidljivo na samom početku.

**OCJENA**

**Igra je hvaljena posvuda po svijetu, ali zbog nepristupačnosti i slabe prezentacije ne zaslužuje višu ocjenu.**

**83%**

Sve je u taktici

# TOTAL ANNIHILATION: BATTLE TACTICS

## Proširenje iznimno popularne RT strategije. Ovaj put ipak nešto drugačije...



Neke misije morat ćete odigrati više puta ne biste li otkrili pravu taktiku.



Ne razmotrite li pozorno situaciju na borbenom polju od vaših će jedinica ostati hrpa metala.



Rush napadi u pravilu završavaju katastrofalnim porazom.

PIŠE **Patrik Pencinger**

| TA: BATTLE TACTICS | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Cavedog Entertainment |
| IZDAVAČ | Cavedog Entertainment |
| MIN. KONFIGURACIJA | P133, 16 Mb, 2MB SVGA |
| NAŠA PREPORUKA | P200, 32 Mb, 2MB SVGA |
| 3D PODRŠKA | nema |
| MULTIPLAYER | Lan, modem, internet |

**TOTAL Annihilation je, pojavivši se, postavio standarde globalno popularnom Real Time Strategy žanru. Total Annihilation je doživio i svoje prvo proširenje, TA: Core Contingency, koje smo opisali u jednom od prošlih brojeva. Ono je unijelo dašak svježine svojim brojnim jedinicama, novim terenima i, što je najvažnije, nastavkom priče. Drugo proširenje za Total Annihilation značilo je potpuno drugačiji pristup. U 100 misija za jednog igrača, različite duljine i različite težine, glavni je cilj poučiti neiskusnog i novog igrača u žanru, ali i pravog profesionalca, novim taktikama i najrazličitijim zavrzlamama vezanim uz RTS žanr...**



Kiseli svijet je jedan od novih terena u TA: BT.



Nema više gradnje oružja i građevina. Očekuje vas čista borba i dosta taktiziranja.

TA:BT nema nikakve kampanjske strukture ni priče koja bi povezivala pojedine misije. Misije su grupirane po duljini i težini. Svakoj od njih možete pristupiti od samog početka, po želji. Misije variraju od kratkih, koje ćete završiti za pet minuta, do višesatnih grdoba. Svaka zahtijeva specifičnu strategiju i stil napada. Naglasak u igri je naučiti igrača kako otkriti i iskoristiti slabosti ali i dobre strane pojedine jedinice. Nemojte misliti da je riječ o 100 misija u kojima ćete dobiti 50 jedinica vi, 50 neprijatelj i eto ti makljaže. Ne, ciljevi su različiti, a mnogo puta totalno istrebljenje neprijatelja neće biti moguće zbog njegove oružane premoći. Treba se usredotočiti na ciljeve. U nekim ćete misijama imati samo brze, slabooklopljene jedinice kojima morate oprezno izbjegavati topništvo, probiti se do cilja i pobjeći. Tzv. "In 'n out" taktika.

### UČENJEM DO USPJEHA

Battle Tactics je odlična stvar za učenje. Siguran sam da će i mnogi iskusni igrači naučiti nove taktike koje će im olakšati igranje Total Annihilationa, ali i ostalih RT strategija. Zanimljivo je da alat koji će vas naučiti igranju zahtijeva punu verziju TA?! BT donosi četiri nove jedinice: Arm Stunner, Core Neutron, Arm Phalanx i Core Copperhead. Nove karte uključuju i nove terene, kristalne i kisele svjetove. Dobijate i 6 novih multiplayer karti. Iako je BT namijenjen onima koji se prvi put susreću sa RTS žanrom, vjerujem da će biti zanimljiv i starim iskusnim vukovima. Ni oni koji traže nove, inteligentno zamišljene misije neće biti razočarani. Razvrstavanje misija odlično je riješeno. Nedostatak priče igri je minus, no i s tom zamjerkom igra bi trebala visoko kotirati među RTS manijacima.

**"Konačno nešto drugačije..."**

**ALTERNATIVNO**

**STARCRAFT**
Vrhunski razrađena i izvedena strategijska igra. Obavezno pogledati, ako već niste!

**DUNE 2000**
Remake igre koja je začela jedan veliki žanr. Pogledajte koliko je sve evoluiralo.

**OCJENA**

**Pomoć u učenju finesa vezanih uz igranje RT strategija; trebala je izaći kao posebna igra, a ne kao dodatak.**

**71 %**

# Iz pera Toma Clancyja

# RAINBOW SIX

**Odlična igra za sve pacifiste! Vodite vlastitu antiterorističku jedinicu želeći uspostaviti globalni mir...**




Planiranje svake misije treba biti razrađeno do najsitnijih detalja

Vaši agenti u akciji



Iznimno je važno da u misiji bude što manje žrtava na vašoj strani



Grafika je oku privlačna i prilično detaljna

PIŠE **Patrik Pencinger**

| RAINBOW SIX | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Red Storm Entertainment |
| IZDAVAČ | Red Storm Entertainment |
| MIN. KONFIGURACIJA | P90, 16 Mb, SVGA |
| NAŠA PREPORUKA | P200, 32 Mb, 3D ubrzivač |
| 3D PODRŠKA | Direct 3D |
| MULTIPLAYER | Lan, modem |



Tom Clancy, otac techno-thrillera ▸

**"Odlična simulacija antiterorističke borbe, no namijenjena nešto užem krugu igrača"**

**ŽANR kojem pripada Rainbow 6 specifičan je, a u posljednje se vrijeme vodi i utrka gdje je jedini cilj biti bolji od Electronic Artsovog legendarnog Seak Teama. Interactiveov Spec Ops Zombie je izašao, a u planu su i igre Novalogica i Interactive Magica. Red Storm Entertainment stiže s igrom za koju drži da može konkurirati najboljima. Uporaba imena Toma Clancyja, pisca odličnih techno-thrillera, odličan je marketinški potez...**

Igrač preuzima ulogu voditelja internacionalnog Rainbow tima supertajnih agenata koji izvršavaju po narudžbi prljave poslove za brojne vlade. Iako je, generalno gledajući, bolji od Spec Ops, i Rainbow 6 je ponio svoje breme, posebice ako je riječ o realizmu i igrivosti. Rainbow 6 nudi vam nekoliko modova igranja uključujući i mnoge trening misije, koje vam iskreno preporučujemo. Tu je glavna kampanja i brojne multiplayer kampanje. Tri su razine težine igranja. Razlika je u broju ciljeva u pojedinoj misiji i količini dopuštenih gubitaka. Radnja je linearna, što znači da morate uspješno završiti trenutačnu misiju da biste došli do sljedeće. Izvršavanje misije podijeljeno je u dva dijela, planiranje i akciju. Za prve četiri misije dobijate predložak plana, ali za sljedećih dvanaest morate sve učiniti sami. Znači, morate odabrati ljude i njihova oružja, a potom isplanirati što će svaki agent činiti tijekom misije, potom slijedi akcija. Sučelje je slično brojnim FPP shooterima, a grafički je ovaj aspekt igre nešto bolje napravljen nego što je to slučaj sa Spec Ops. Zvučni efekti su odlični i u velikoj mjeri pridonose igračevom uranjanju u igru.

## U AKCIJU!

U akcijskom dijelu vodite jedan od timova. Ostali slijede skriptirane putanje predodređene u prijašnjem dijelu misije. Lako možete mijenjati pogled između timova, ali ne i između pojedinih članova tima. Timovi slijede zadanu putanju boreći se s neprijateljima brutalnom efikasnošću ili čekaju vaše naredbu da krenu do sljedećeg zadanog punkta da bi akcija bila potpuno koordinirana. Malo inteligentnog planiranja i malo ljudskog vodstva unutar same misije i možete lako završiti igru. Aha, kako da ne! Iako se igra čini prilično jednostavnom, prokleto je teška. Mnogo toga u misiji može krenuti krivim smijerom. Nebrojeno ćete se puta morati vraćati do dijela gdje se planiraju misije da biste je izbrusili do savršenstva. Očekuje vas igranje pojedinih misija i do tridesetak puta ne biste li ih završili sa zadovoljavajućim ishodom. Multiplayer je prilično dobro riješen. Dva su moda, taktički i deathmatch, i oba poprilično produžuju trajnost igri.

Igra je zapravo prilično dobra, no vrlo teška i na momente nevjerojatno frustrirajuća. Mnogi elementi su vrlo realistični, dok su opet neki drugi savršeno skrojeni nauštrb realnosti, i igriviji. Igrači koji su igrali Spec Ops i držali da je igra imala dobrih ideja, ali lošu izvedbu, trebali bi provjeriti Rainbow Six jer je, usprkos svojim mušicama, bolji i atmosferičniji.




Izbor oružja ovisi o vrsti borbe koju očekujete




U svakom timu mora biti jedan posebno dobar agent

### ALTERNATIVNO

**SPEC OPS**

Zanimljiva igre iste tematike, no u nekim elementima nešto lošija. Pogledati samo ako ste zagriženi ljubitelj žanra.

### OCJENA

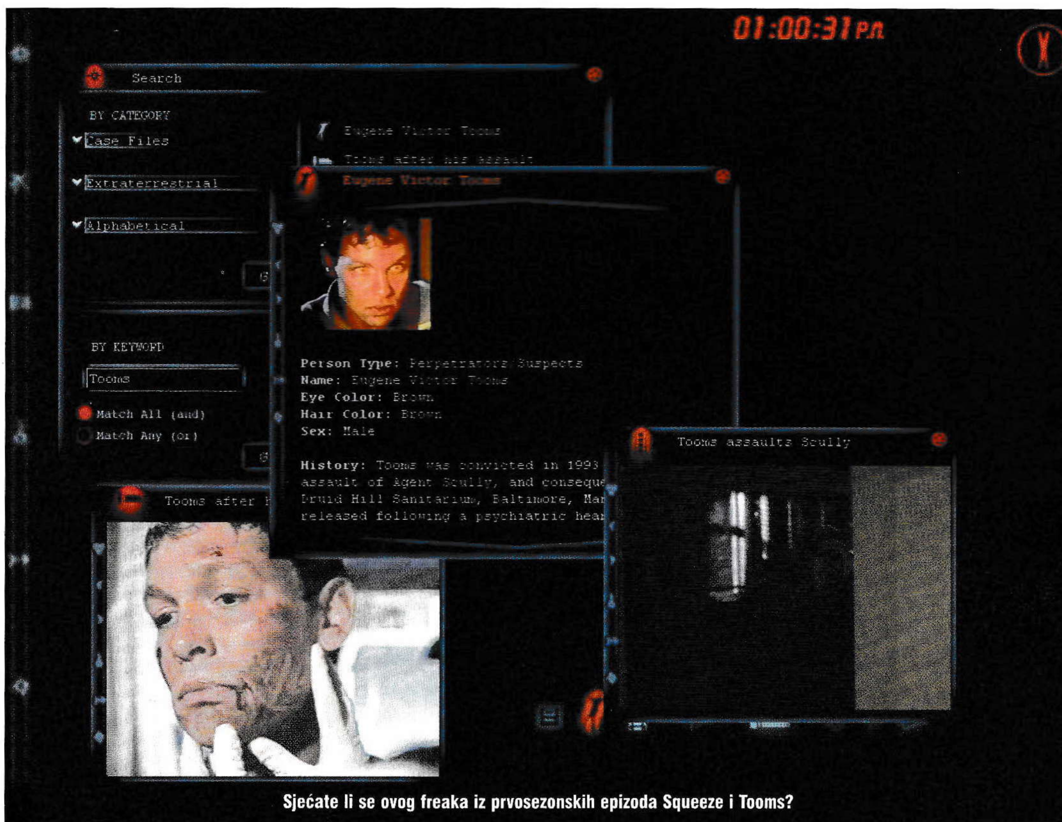
**Ova je igra trenutačno najbolja u svom žanru, no zanimljiva je samo uskom krugu igrača, ostali će od nje bježati glavom bez obzira.**

**72%**

Otvoreni dosjei

# THE X-FILES UNRESTRICTED ACCESS

**Fox Interactive otkriva istinu. Multimedijalna X-Files enciklopedija sadrži odgovore na sve što ste ikada željeli znati o Dosjeima!**




Sjećate li se ovog freaka iz prvosezonskih epizoda Squeeze i Tooms?

"X-Files fanovi konačno su dobili neograničen pristup svim tajnama!"

PIŠE **Dario Rakovac**

| THE X-FILES UNR. ACCESS | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Fox Interactive |
| IZDAVAČ | Electronic Arts |
| MIN. KONFIGURACIJA | P90, 16 Mb |
| NAŠA PREPORUKA | P166, 32 Mb |
| 3D PODRŠKA | nema |
| MULTIPLAYER | nema |

Slika vaših omiljenih junaka i događaja u kojima se nalaze bit će napretek

Na ovim ćete CD-ima pronaći i neke tajne vezane uz misterioznog Mulderovog pomagača

**SVIH ovih pet godina, koliko traje fenomen Dosjea X, kojekakvi amaterski screen saveri i desktop teme bili su jedini računalni proizvod vezan uz nevjerojatno popularnu seriju. Ove su se godine ljudi iz Foxa raspištoljili izdavši čak dva naslova. Prvi je vrlo solidan interaktivni film o kom smo već pisali, a najnoviji je prava enciklopedija posvećena Dosjeima.**

Posljednjih su nekoliko godina Dosjei X prerasli u kulturni fenomen svjetskih razmjera. Poklonici misterioznog i paranormalnog prigrlili su ih kao nositelje istine koja je dugo godina skrivana i kojoj je došlo vrijeme da izađe na vidjelo. No, kao i kod svih sličnih pojava, svu tu gomilu informacija i detalja nemoguće je zapamtiti i držati na okupu, te treba razmisliti o enciklopediji u kojoj bi se sve moglo pronaći na jednom mjestu. Unrestricted Access skup je digitaliziranih slika, filmskih isječaka, opisa epizoda i raznih tekstualnih fajlova koji daju odgovore na mnoga pitanja vezana uz tajnovite Dosjee. Osim toga, u istom ćete paketu dobiti i čitav niz poboljšanja za vaš desktop - novih tema, slikovnih podloga, zvukova i poučnih poruka koje će vam svakim novim pokretanjem računala odati još jednu od mnogih tajni Dosjea. Sva su područja prikazana vrlo kvalitetno i pregledno, što olakšava snalaženje, a čitav je paket nezaobilazan dio referentne literature svakog X-Files fana.

## JEDNOSTAVNO I PREGLEDNO

Podaci su organizirani vrlo pregledno i raspoređeni su u nekoliko kategorija: opisi slučajeva, dosjei, video zapisi, zvučni zapisi, slike, tekstovi i 3D dokazni materijali. Isto tako, možete ih tražiti kroz vrlo kvalitetan search program ili kroz tzv. surveillance mod gdje su grupirani podaci o glavnim likovima koji su se pojavljivali u seriji. Podaci su vrlo kvalitetno predočeni i povezani hyperlinkovima, tako da su svi pojmovi međusobno povezani pa se sve nejasnoće mogu razriješiti jednim pritiskom na gumb miša. Želite li štogod saznati o Victoru Toomsu ili Mulderovoj sestri, u tren oka ćete imati hrpu podataka u bilo kojem formatu koji će vas upoznati s problematikom i odgovoriti na sva vaša pitanja. Trodimenzionalni dokazni materijal možete vrtjeti u prostoru i pomno proučavati, a možete ući i u Mulderov stan ili ured, prošetati njime i pogledati kako vaš omiljeni agent živi i radi. Sve je 100% autentično. Slika i filmova je toliko da nema značajnijeg događaja iz serije koji nije dokumentiran i koji ne biste ovdje mogli ponovno proživjeti. Jedinstvena je značajka i integrirani browser koji vam omogućuje ekskluzivni pristup web stranicama prizvođačima na kojima se redovito pojavljuju updateovi s novim podacima i opisima slučajeva, a spomenuo sam već i dizajner desktopa pomoću kojega svoju radnu površinu možete urediti u apsolutnom X-Files "štihu".

Rasprave o tome isplati li se nabaviti ovu enciklopediju, svakom su ozbiljnijem X-Files ljubitelju gotovo smiješne. Ovo se jednostavno mora imati! Nema mjesta gdje biste pronašli toliko podataka vezanih uz Dosjee X dostupnih na tako brz i jednostavan način. Mogućnost stalnog dodavanja novih podataka jamči ovom proizvodu trajnost kakvu ima serija, a jednom kada ona ode u povijest, Unrestricted Access će ostati vrlo vrijednim izvorom podataka. Cijena je vrlo pristupačna i nije viša od onaga što biste dali za samo jednu knjigu s X- tematikom. Računajući s time koliko toga dobijete na jednom jedinom mjestu, sve je jasno!

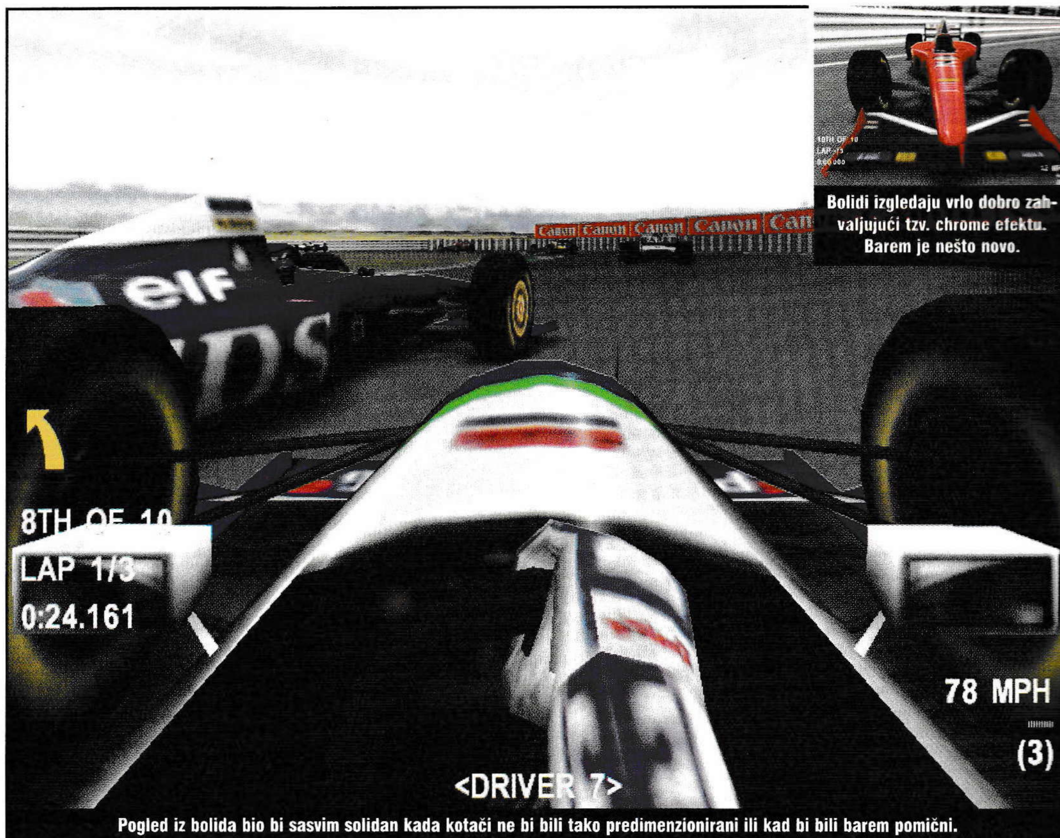
**OCJENA**

**Kvalitetan i cjelovit vodič kroz zamršeni X-Files svijet.**

**90%**

# JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX CHAMPIONSHIP '98

## Simulacija Formule 1 s potpisom Johnnyja Herberta?




Bolidi izgledaju vrlo dobro zahvaljujući tzv. chrome efektu. Barem je nešto novo.

Pogled iz bolida bio bi sasvim solidan kada kotači ne bi bili tako predimenzionirani ili kad bi bili barem pomični.

| JOHNNY HERBERT'S GPC 98 | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Games Arena |
| IZDAVAČ | Games Arena |

**"Kada bi kvaliteta vozača bila mjerilo kvalitete igre, ovaj bi naslov bio itekako opravdan"**

**Iz Games Arene stiže novi pokušaj simuliranja vožnje bolidima Formule 1. Mada je od ovakvih igara teško očekivati nešto novo, programeri nas u pravilu oduševljavaju dostignućima na polju brzine i kvalitete grafike te sve realnijim ponašanjem bolida. U ovom slučaju, dobili smo poslovičnu polovicu. Grafika je na razini i iznimno je brza, ali pogledate li ispod "haube" nešto škripi**

Vidjevši reklame za ovaj naslov, pomislio sam da se netko dobro zeza. *Johnny Herbert*? Pa taj je sretan kad završi utrku, o pobjedama i ne sanja, a sada netko naziva igru po njemu.




Za divno čudo, JHGP podržava i force feedback! Dotaknete li nekog na stazi ili makar pokušate taknuti rubnjak, s utrkom je gotovo jer je ff toliko jak da ćete se teško uspjeti održati.

Krenete li s takvim predrasudama, teško je pozitivno razmišljati, ali nikad se ne zna, i čuda se događaju. Dobio sam igru u ruke i, moram priznati, moje su sumnje bile opravdane.

Izuzev grafike, *Johnny Herbert's GP Champioship je* u svakom pogledu osrednja igra. Nudi sve što bi nam nudila bilo koja simulacija Formule 1, a ponuda mu je k tomu i vrlo manjkava. Prvo i osnovno, ova igra nije licencirani proizvod, što znači da u njoj nećete pronaći nijednog aktualnog vozača ni ekipe Formule 1. Jedini tko iza nje stoji je sam *Johnny Herbert*, a o njegovim vozačkim sposobnostima nema se bogzna što reći. Dalje, ova igra već od uvodnog izbornika ne skriva svoj arkadni karakter koji do pravog izražaja dolazi kada se nađete na stazi. Ostala se vozila ponašaju kao da je riječ o igri iz ranih osamdesetih. Nema ni I od inteligencije. Isto bi se moglo reći i za vaše vozilo komu je fizika sasvim strana stvar. Prije utrke možete namjestiti svoje vozilo, ali isključivo po "osjećaju" jer nema nikakve telemetrije ili bilo kakvog prikaza njegova ponašanja koje bi vam pomoglo u tome. Kako je to danas standardno u svim trkaćim igrama, eto još jednog dokaza osrednjosti. Staze su korektne, ali ih je samo petnaest (nedostaje Brazil, za koji je vjerojatno trebalo nešto platiti), tako da nemamo punu sezonu. No, na njima nema stvarnih reklama niti bilo čega što podsjeća na stvarnu Formulu 1, tako da ne možemo govoriti o ugođaju. Ista je stvar s bolidima koji su, istina, vrlo kvalitetno modelirani, ali kako je riječ o anonimnim ekipama i vozilima, sve to skupa izgleda mlako. Spomenuo sam već grafiku koja je uistinu kvalitetna i brza, na višim se rezolucijama ponaša kao i na nižima, pa barem to možemo proglasiti pozitivnim. Pogled iz vozila je klasični, iz kabine, i može se mijenjati. To vam i preporučujem jer golemi kotači zaklanjaju pola ekrana i posve su statični.

Sve u svemu, riječ je o proizvodu koji bi znatno bolje prošao da su proizvođači bili skromniji i smjestili ga u neki prizemniji svijet. Ovako nešto nije na razini Formule 1 i prava je šteta što se ovaj vrlo kvalitetan engine nije rabio u nekoj običnoj trkaćoj igri. U tom bi slučaju ocjena zasigurno bila bitno drugačija.

**Dario Rakovac**

**OCJENA**

**Arkadna simulacija Formule 1 koja, osim vizualnog dojma, ne ostavlja nikakav drugi!**

**60%**

# HEXPLORE

| HEXPLORE | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Infogrames |
| IZDAVAČ | Infogrames |



Stvaralački tim je ovaj put uistinu zakazao, ili zaspao. I to, čini mi se, dubokim zimskim snom...

Kakvog smisla imaju igre u kojima skupljate zlato, ubijate trolove, skupljate zlato, ubijate trolove... Apsolutno nikakvog ali, priznati se mora, i njih je netko do besvijesti igrao i u njima uživao (jeste li vi jedan od tih?). Infogrames je pokušao taj stari koncept ubaciti u novo ruho 3d okružja. No, sve je ispalo katastrofalno. Tema je patetična, likovi su pametni kao kamenje, a ugođaj cijele igre je *Dungeon Hack*. Bljak! Zavirivši samo nakratko u Infogramesov Hexplore, što smo našli? Grafički vrlo ružnu igru smještenu u srednji vijek. Što činite u njoj? Pa...ubijate gobline i rotirate ekran koji je, wohooo, u 3d-u, što samo otežava ionako bezvezan koncept borbe koji se ne bi dao ubaciti ni u Tetris klon. S druge strane, umjesto likova, očekuju vas mrlje na ekranu i par zgodno dizajniranih status barova. Drugim riječima: slabo. Na kraju krajeva, ako sve to pogledamo iz pozitivne perspektive, Hexplore i nije toliko loš. Naime, uza sav taj silan powerup setting i gomilu nezasitnih spriteova koji jedino čekaju da ih izbušite strijelama, nitko i ne bi trebao prigovarati. Možda i ne bi da neke osnovne odrednice nisu otišle ravno k vragu. Kao prvo, borba je nešto najgore što ste ikada mogli zaigrati. Likovi besmisleno trčkaraju uokolo ne razmišljajući ni o kakvoj zdravoj logici. Štoviše, meni se čini da namjerno čine stvari suprotne vašim naredbama. Što kažete za ovakav AI? Dovoljno da ne kupite igru? Pa, skoro. Uglavnom, ako već niste poludjeli od ove recenzije, jamčim glavom da će igra postići željeni efekt. Svaka čast, Infogrames... Dobrodošli u Gametek ligu!

**Damir Rukavina**

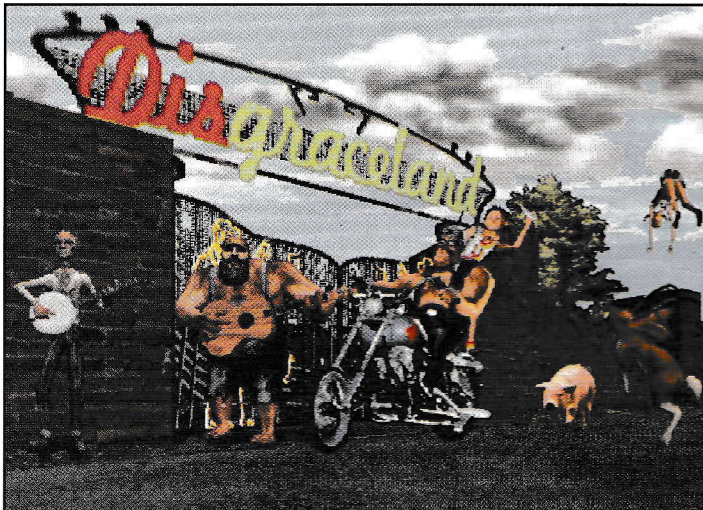
**OCJENA 30%**



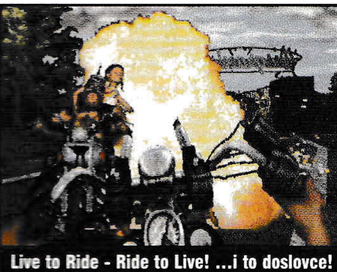
Ovako izgleda cijela igra

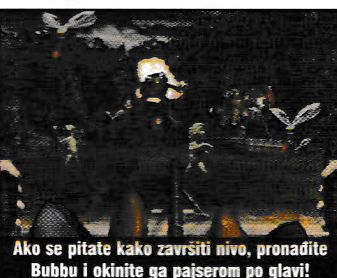
# REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

**Nakon poduže pauze, evo nam ponovo šaljivih seljačina u prastaroj 3D grafici pod DOS-om...**



Disgraceland poput većine "hitova" u igri izvodi legenda country glazbe (možda ipak pretjerujem) Mojo Nixon!


Live to Ride - Ride to Live! ...i to doslovce!

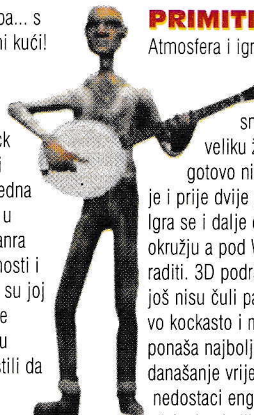

Ako se pitate kako završiti nivo, pronađite Bubbu i okinite ga pajserom po glavi!

| REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Xatrix Entertainment |
| IZDAVAČ | Interplay |

**Eto nas ponovno u društvu izvornih, tvrdokornih američkih seljačina. Loše pivo, svinjska rebrica i paklena country glazba te strahovita vatrena moć zamijenit će nam svakodnevnu monotoniju i odvesti nas u svijet koji nije bolji, ali je, u nedostatku bolje riječi, svakako poseban.**

Ako se ubrajate među one koji su već pustošili američkim jugom, zacijelo se sjećate kako su naši heroji, Leonard i Bubba, trijumfalistički protjerali izvanzemaljsku opasnost iz svog malog gradića Hickstona. Posljednje mjesto gdje smo ih vidjeli bio je oteti NLO kojim su se ovi simpatični psihopati pokušavali vratiti kući. "Okrznuvši" rusku svemirsku stanicu *Mir*, NLO se srušio u pustinju Nevade, igrom slučaja baš u blizini poznatog Area 51. Bubba bi rado kući, a i Leonardu se ne ostaje ovdje, pa... s casullom u ruci, vraćaju se oni kući!

## HOME AGAIN...



Volite li 3D shoot 'em up igre, zacijelo ste igrali Redneck Rampage. Iako nije riječ o igri novijeg datuma, ona se, kao jedna od najboljih svog doba, našla u kolekcijama poklonika ovog žanra pamteći se po svojoj originalnosti i fenomenalnoj igrivosti. Glavni su joj aduti bili dobar izbor okoliša te izvorni južnjački humor koje su Interplayevi programeri iskoristili da bi dočarali psihotični svijet u kojem čovjek ne može svratiti ni do dućana a da usput ne makne nekoliko pijanih, mongoloidnih psihopata sa sačmaricama. Dodate li tome i svemirsku opasnost... Dobili ste krkljanac strahovitih razmjera. U svijetu kompjutorskih igara poznata je krilatica o pobjedničkom konju, pa nije nikakvo čudo da smo dobili nastavak Leonardovih avantura. Stara je ekipa ponovno na okupu, a naći će se tu i mnogo novina. Prije svega, sada su Leonardovi glavni neprijatelji izvanzemaljski klonovi koji se jedva razlikuju od njegovih susjeda pa je naš priprosti heroj odlučio biti siguran i pobiti sve što se kreće. Nedužnih ondje nema, pa ne mogu ni stradati, a ionako ne možeš napraviti kajganu ne razbiješ li nekoliko jaja. No, ima tu i dobrih susjeda koji će Leonardu posuditi svoje eksperimentalne pucaljke poput samostrela s eksplodirajućim kokošima (koji američka vojska godinama bezuspješno pokušava otkupiti, ali "...proklet bil ak' im dam nekaj s čim buju po meni potli pucali!"). Da ubrzate stvar, tu i tamo ćete zajašiti motor ili uskočiti u minobacački čamac, a za sigurnu ruku dobro će vam doći koji paket piva ili boca whiskeya. Pijani kao zemlja i s puškom u ruci... Ima li boljeg? Sve u svemu, Redneck Rampage Rides Again u cijelosti odogovara svom naslovu.

## PRIMITIVNO, ALI...

Atmosfera i igrivost ponovno su na visini, ali promatramo li igru s tehničke strane, tu nešto smrdi, ali to nije Bubba. Na veliku žalost, Interplay nije učinio gotovo ništa s grafičkim engineom koji je i prije dvije godine bio strašan, a danas... Igra se i dalje odvija u pretpotopnom DOS okružju a pod Windowsima uopće ne želi raditi. 3D podrška je nešto za što u Hickstonu još nisu čuli pa igra izgleda danas neoprostivo kockasto i na visokim se rezolucijama ne ponaša najbolje. Hardverski su zahtjevi za današnje vrijeme smiješno niski, ali nedostaci enginea ne mogu se kompenzirati čak ni nekoliko puta jačim strojem od preporučenog. Unaprijeđen je samo zvuk - stvarno je impresivan, s jednim od najboljih stereo efekata u pucačkim igrama uopće, no, daleko je to od dovoljnog za vrhunske ocjene. Realno gledano, novi Rampage je više blast from the past nego novi 3D pucački hit. U trenutku kada se igraju Quake 2 i Unreal, ovako nešto može biti primamljivo samo fanovima i zaljubljenicima koji jednostavno moraju odigrati sve što se nudi. Velika je šteta što u igru nije uloženo više truda jer da smo dobili npr. Redneck Glide, situacija bi bila potpuno drugačija. Rampage, meni barem, ima neusporedivo više duše i bolju atmosferu negoli Quake i bilo što drugo čime nas svakodnevno zasipaju. No, tehnička zaostalost pokopat će ga tako duboko da ga ni najuporniji neće pronaći. Šteta.

**Dario Rakovac**

### DRAGI NAŠI KUPCI...

**Za razliku od većine softverskih kuća koje korisnike zasipaju popularnim sugestijama poput "Sada bi bilo dobro da ispunite registracijsku karticu...", Interplay pokazuje da mu je stalo do kupca. Pročitajte ulomak s njihove registracijske karte:**

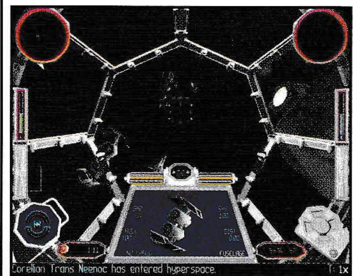
"Da je život poput igre, ovakvi upitnici ne bi bili potrebni. Mi bismo tada bili strahovito mutirano korporacijsko čudovište koje bi se sjurilo na vas i isisalo informacije iz vašeg mozga. Ipak, stvarnost je drugo: ako želimo da vi napunite naše glave, moramo vas lijepo zamoliti. Zato vas molimo da nam kažete ponešto o sebi, svom životu i stavovima te da nam pomognete unaprijediti sadržaj i kvalitetu naših igara. Zauzvrat, mi ćemo vas uključiti u naše mjesečno izvlačenje kojim možete dobiti set od pet Interplayovih igara! Priznajte, zar to nije bolje od isisavanja mozga?"

### OCJENA

**Prije godinu dana, još bi moglo i proći. Danas, jednostavno zastarjelo.**

**65%**

# X-WING COLLECTOR SERIES


Novi look stavlja X-Wing rame uz rame s aktualnim svemirskim simulacijama

| X-WING COLLECTOR SERIES | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | LucasArts Entertainment Company |
| IZDAVAČ | LucasArts Entertainment Company |

X-Wing, po mnogima jedna od najboljih simulacija svemirske borbe ikada stvorena za PC platformu, doživio je još jednu preradu. Posljednje izdanje ovog vječnog klasika stavlja ga u vrhunski, vizualno više nego impresivan, engine Lucasove prve multiplayer simulacije. Collector Series sastoji se od tri CD-a: X-Winga, TIE Fightera i posebnog izdanja nazvanog X-Wing vs TIE Fighter Flight School. Prva su dva naslova u cijelosti vjerna izvornicima, što znači da nema nikakvih novih misija ni animacija, nego je riječ o prekaljenim borcima koje novo izdanje treba približiti današnjoj publici. Posljednji je naslov zapravo set od 14 pojedinačnih i multiplayer misija odigranih na strani pobunjenika ili Imperije.

Postavlja se pitanje koliko je sve ovo isplativo? Ako ste tek nedavno nabavili PC te su vam promakli ovi legendarni naslovi, itekako vam se isplati nabaviti novi X-Wing - u ovom izdanju on se bez ikakvog problema može nositi s aktualnim simulacijama. Ali ako ste ga već odigrali ili ste već nabavili neko od novih izdanja, tada nema smisla davati novac za potpuno istu stvar.

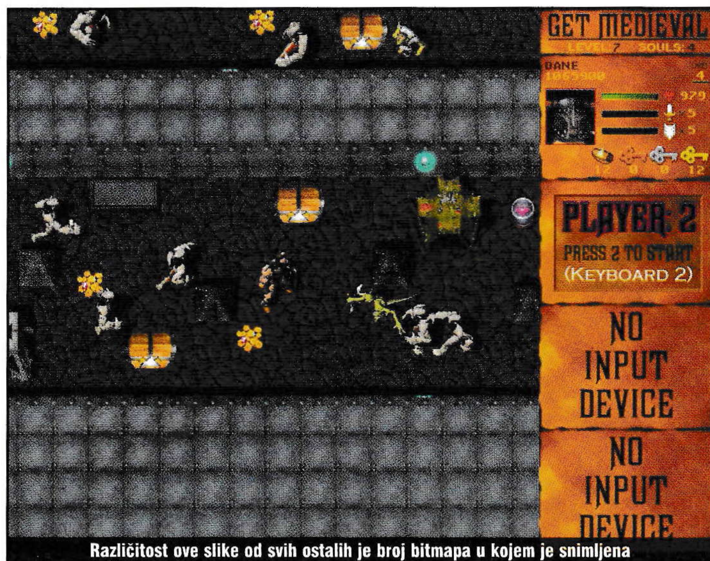
**Dario Rakovac**



Trening u TIE Fighteru sada izgleda prilično realno!

# GET MEDIEVAL

**Konkretni razlozi zbog kojih se ljudi odlučuju za pojedinu igru su njena idejna kvaliteta i stupanj igrivosti. Ako ste pak igrali Gauntlet, pripremite se na neočekivano - Get Medieval**



Različitost ove slike od svih ostalih je broj bitmapa u kojem je snimljena

| GET MEDIEVAL | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Monolith |
| IZDAVAČ | Monolith |

**Koliko je zdravog razuma u novopečenim igrama postaje sve češće glavnim pitanjem većini normalnih igrača. Glavna ideja Get Medevala je donijeti priču i ugođaj legendarnog Gauntleta pokupivši pritom sve detalje pa čak i njenu monotoiju. No, bez obzira na to, ovo je u najmanju ruku jedna vrlo čudna igra**

Prateći koncept prastarog megahita *Gauntlet*, *Get Medieval* vas stavlja u ulogu jednoga od četiriju junaka koji su toliko zanimljivi da vam se povraća gledate li ih dulje od deset sekundi. Svaki od protagonista je fantazijski lik u stilu Xene/Conana/Legolasa i zadaća mu je (prema readme fileu) ubiti zločestog zmaja koji je ugrozio duhovni, politički i ekonomski sustav carstva kojim vlada pravedni kralj. Kako se ta zamisao predstavljena, vrlo je očito: ubijanjem stotina i stotina raznovrsnih neprijatelja (čitaj: bezumnih spriteova) bez ikakvog nazi-ranja nekakvih kraljevstava i zmajeva. Na kraju krajeva, postavlja se pitanje trebaju li top drawn shooteri priču? Odgovor je: da! Drugim riječima: prva greška. No svejedno, sveukupni ugođaj besmislenog nasilja, bijednog slapsticka i koncepta mračne tamnice bit će vrlo dobra podloga za zabavan sukob gdje će na istom računalu sudjelovati čak četiri igrača. Drugim riječima, ono što se naziva koncept kroz cijelu igru je beskrajni masakr naizgled beskonačnih valova svakojakih gadosti te privremeno prikupljanje zlata i powerupa popraćenih najgorim one-linerima viđenim u nekoj arkadnoj igri.

## IME MI JE SMISAO I TU SAM S BICIKLOM

Dakle, ovo na našem stolu je top drawn pucačina koja pokušava ismijati roleplaying igre, sličiti na *Gauntlet* (što joj ide dosta dobro) i igraču dočarati svijet intenzivnog nasilja na što smješniji način. Drugim riječima, ovdje bi i imali potencijalni hit da nije riječ o igri koja krši nekoliko osnovnih načela igrivosti; i zdrav razum. Naime, pet-šest sati intenzivnog ubijanja besmislenih neprijatelja nije glavna ambicija većini igračke populacije. Naravno, svi uživamo u povremenim agresivnostima manifestiranim u igrama, ali glavna ideja je ipak bila da to nasilje ima nekakvu osnovu. Dovraga, čak i *Carmageddon* ima više smisla u svom nasilju nego *Get Medieval* u svom konceptu. Drugim riječima, u Medievalu je manifestirano samo nasilje, nasilje i nasilje....ništa drugo. Hoće li vas zadovoljiti informacija o igranju par igrača odjednom? Ne, to



Koalicija svih mozgova svijeta ne može sklepati razlog da GM zaigrate vidjevši ovu sliku

nas ipak ne može odgovoriti od instiktivnog poriva da sjednemo i razmislimo za što dajemo 45$. Čak i mali hardverski zahtjevi (da...igra je u 2d-u) ne umanjuju činjenicu da *Get Medieval* ostavlja dojam *Microsoftovog Entertainment Packa* (paketića igara sličnih solitaireu ili ant-huntu). Uglavnom, ideja internet-playa i random dungeon generatora daje nekakve impresije najmanjem i najočajnijem dijelu populacije, ali ne i meni. Drugim riječima, *Get Medieval* spada u srednji vijek.

Neke osnovne ideje u *Get Medievalu* kojiput i imaju smisla. Kao prvo: daju razlog za posjedovanjem slabijeg PC-a i dokaz su da svatko može napraviti ultranasilnu igru i potpisati se na nju. Ukratko, ako netko ponekad zaluta i kupi igru poput ove, vjerujte mi, uživat će nekih dvadesetak minuta i onda počiniti samoubojstva. Izbjegnite je po svaku cijenu!

**Damir Rukavina**

**OCJENA**

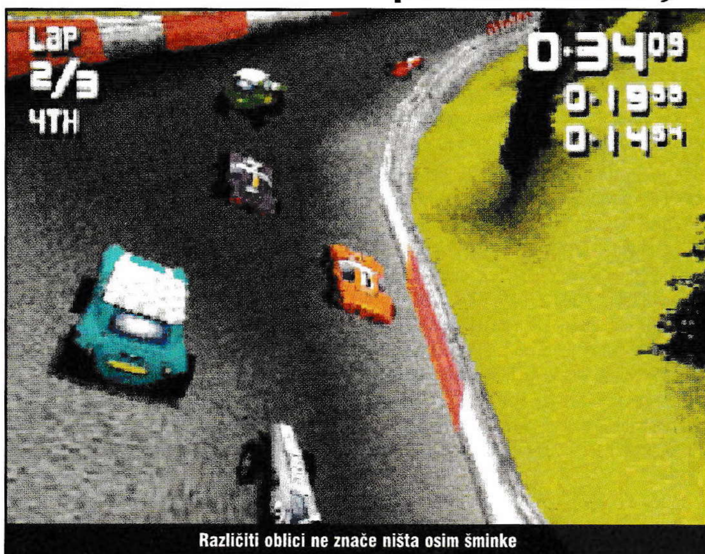
**Koliko smisla zapravo ima pisanje o ovoj igri? Toliko da vas obavijesti da ga nikad ne kupite.**

**40%**

# CIRCUIT BREAKERS

PlayStation RECENZIJA

## Micromachines klon u punom smislu riječi



Različiti oblici ne znače ništa osim šminke

| CIRCUIT BREAKERS | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Supersonic |
| IZDAVAČ | Mindscape Entertainment |
| PODRŽANI HARDVER | Memory Card, Dual Shock, Analog Controler, Multi-tap |

**Svi znamo za Micromachines, utrku malim vozilima po "kućnim" (kuhinjski stol, kada...) stazama prepunim prepreka. No, sjeća li se tko Supersonic Racersa, prve miniutrke za PSX? Circuit Breakers je nastavak ove nekoć popularne igre koji u sebi krije mnoge**


Pustinjske staze prepune zavoja među najtežima su u igri

**osobine ukradene izravno od konkurencije.**

Kao i u MM, utrkujete se po najrazličitijim stazama koje se protežu džunglom, pustinjom, podmorjem i sličnim okružjem. Vaše je vozilo najčešće automobil, a samo ponekad vozite podmornicu ili brodić. Iako je vozilo svakog igrača jedinstveno po obliku i boji, nema nikakve razlike u načinu vožnje jer sva imaju potpuno identično ubrzanje i pokretljivost. To prije svega znači da protivnike nije lako preteći, morate uistinu voziti bolje od njih da biste bili prvi.

Da bi se ipak unijelo malo raznolikosti u igru, po stazama su razbacani specijalni dodaci kojima možete onesposobljavati ostale igrače, ubrzavati svoje vozilo i slično. Nemojte ih rabiti odmah, nego ih čuvajte za posebne prigode (npr. ljepilo postavljeno ispred skakaonice onemogućit će protivniku da uzme dovoljan zalet za skok...).

Same su staze podijeljene u kategorije po terenima, a cijela igra obuhvaća 16 staza za jednog igrača i isto toliko za multiplayer igranje. Govoreći o igranju u društvu, stigosmo do prave snage CB-a. Osrednja grafika i dizajn staza, neugodna glazba i prosječan zvuk ovdje nimalo ne smetaju zabavi. Imate li multitap, može se uključiti čak četvero igrača, ali i udvoje je ova vožnja vrlo zabavna. Bit ćete često u prilici izgurati protivnika sa staze, kad će on eksplodirati, a vi nestati u oblaku prašine. Ne moram vam ni reći kako to djeluje na prijateljske odnose - svađe i dogovori stvaraju se i raspadaju i po nekoliko puta tijekom jedne utrke.

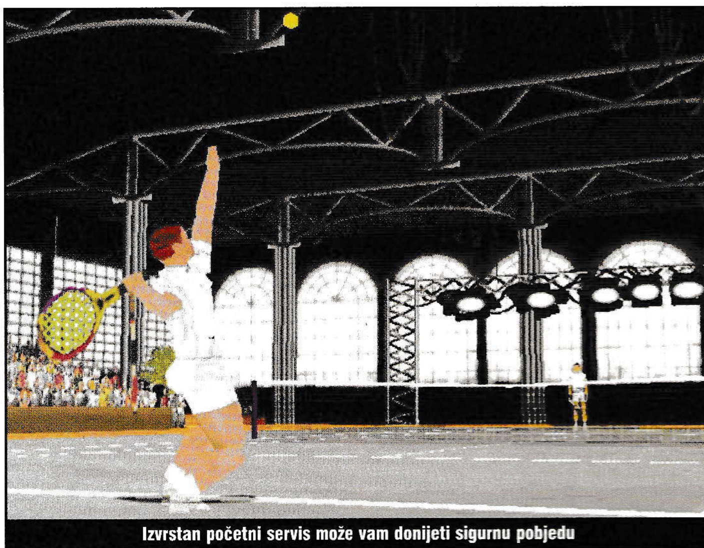
Sve u svemu, Circuit Breakers se ipak ne može mjeriti s Micromachines 3, ali kako MM ne podržava Dual Shock, možda ćete ga htjeti kupiti da iskušate svoj novi kontroler. Pozovite još par prijatelja na igru i nećete vam biti žao potrošenog novca.

**Berislav Jozić**

**OCJENA**

**Zgodna vožnja koja je zabavnija u društvu nego kao samostalna igra.**

**70%**


Izvrstan početni servis može vam donijeti sigurnu pobjedu

# GAME, NET & MATCH

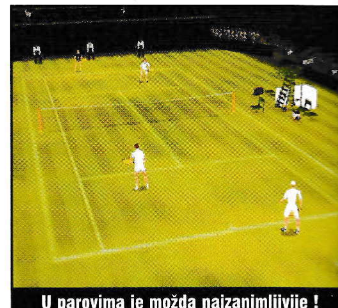
| GAME, NET & MATCH | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Blue Byte |
| IZDAVAČ | Blue Byte |

**Blue Byte. Njihovi su programeri krivi za mnoge igre među kojima je i toliko popularna Settlers. Zašto su se upustili u teniske vode. Vjerojatno zato što su se rijetki na to odlučivali. Jesu li u tome uspjeli? Po mom mišljenju, jesu, ali uskoro ćete i sami vidjeti da se ovaj tenis razlikuje od ostalih**

Game, Net & Match je igra koja se približila pravom profesionalnom tenisu, čemu pridonose i potezi što ih možete izvesti i prevariti protivnika. Dodatnu žar daje joj igranje u parovima ili protiv igrača na Internetu. Tko zna, možda se okušate i protiv Raftera. Tenis - igrati ga na računalu ili se vratiti na prave terene ? Dobro pitanje. Ako ste profesionalac ili se bavite rekreativno tenisom, ovdje ćete izvježbati pojedine poteze i tako ostati u formi. Ako ste, pak, početnik ili vam je teško pronaći protivnika, opet se vratite na ovu igru. Kao i u svakom tenisu, imate zemljane, betonske ili travnate terene, što je u ovoj igri dosta važno jer će biti razlike u brzini odbijanja loptice o tlo. Birate između 6 ženskih i 6 muških igrača koji se razlikuju po načinu igre, i oblinama. Cijelo vrijeme prati vas predivna 3D grafika ali i zvuci koji u mnogim situacijama mogu dekoncentrirati. Dovoljno je da vam netko iz gledališta dovikne štogod i već ste izgubili bod ( nemojte previše gledati Ivaniševića ). Glede kontrole upravljanja igrača i odabira vrsta udaraca, nećete imati nikakvih problema jer je sve svedeno na minimum. Po mom mišljenju, na vježbanje s automatom ne morate ni ići jer ćete već nakon dvije- tri odigrane igre doći na svoje. Na početku natjecanja nalazit ćete se na stotom mjestu ljestvice, no pobjeđujući na različitim natjecanjima i turnirima, skupljate bodove i približavate se vrhu. Dakako, to će potrajati jer nije lako doći na sam vrh ako vam to još otežava i protivnički igrač. Kad smo već kod protivnika, računalo nije "glupo" kao nekada - pamti vaše udarce i u mnogim će vas stuacijama preduhitriti i istrčati na tu stranu. Najbolje bi bilo imati što više raznovrsnih udaraca jer ćete tek onda pobjeđivati. Ako ikada dođete na prvo mjesto i ova vam igra postane dosadna, možete otići na Blue Byteov server u bilo koje vrijeme i zaigrati s nekim iz bijeloga svijetu i pokazati da Hrvati nemaju samo jednog Gorana. Ondje izaberete težinu igranja, izmijenite koju ugodnu riječ s protivnikom i igra može početi. Ako mislite da ste stvarno najbolji, počnite natjecanje u koje se može uključiti najviše osam igrača i sudjelovati na turniru.

Ukupni dojam o igri je prilično dobar jer, gledajući tržište igara, tenis je bio slabo ili nikako zastupljen. Ova se teniska simulacija odlikuje dobrim zvukom ali i grafikom. Upravo zato, ako i niste ljubitelj tenisa, vrlo brzo ćete to postati jer će vas ova igra duže vrijeme zadržati za računalom.

**Dosad najigrivija teniska simulacija, jedna od rijetkih koja se ističe svojom realnošću i igrivošću.**


U parovima je možda najzanimljivije !


K vragu, skoro joj je uspjelo!

**Miroslav Pulji**

**OCJENA**

**Ovo je dosad najbolje napravljen i osmišljen tenis. No ako niste ljubitelj, vjerojatno vas neće privući .**

**78%**

# ARMORED CORE

PlayStation RECENZIJA

## Nema većeg užitka od mech borbe!



Igranje udvoje postaje gotovo obveznom opcijom u PSX igrama

Ne, broj u gornjem lijevom uglu nije broj bodova, nego je to energetski brojač. Bilo bi zgodno da je prikazan i grafički ali...

| ARMORED CORE | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | From Software |
| IZDAVAČ | SCEE |
| PODRŽANI HARDVER | Memory Card |

**Konačno je stigao i tzv. neslužbeni nastavak Mech-warriora. Iako je robot kojim upravljate ovaj put manji, užitak razaranja i osjećaj neuništivosti ostao je isti.** Želite li uopće upravljati mechom, morate položiti ispit koji vas uvodi u prestižno udruženje Ravena, mech-vozača plaćenika čija su lojalnost i oružje na strani onoga tko ponudi najviše novca. O riziku koji vas u misiji očekuje ovisi i plaća koju ćete uspješno obavivši zadaću primiti, a njome kupujete dodatke za svoj borbeni stroj. Na raspolaganju vam je mnogo oružja, dijelova i specijalnih dodataka, od šminke i gluposti do vrlo korisnih uređaja. Polagano kupujući dodatke, nakon nekog vremena ćete u svojoj garaži skupiti dovoljno dijelova da možete mijenjati konfiguraciju već prema zahtjevima pojedine misije. Tijekom igre trgovina dijelovima stalno dobiva nove proizvode pa nikada nećete doći u situaciju da svojim teško stečenim novcem više nemate što kupiti.



Opremanje vašeg mecha spada među vrlo važan dio igre. S početnim mechom ne možete se nadati završetku težih misija.

Što se misija tiče, njih je svakojakih, od uništavanja neprijateljskih jedinica, hit-and-run prodora u važne instalacije pa do obrane konvoja i istraživanja napuštenih rudnika. Za razliku od Mechwarriora, gdje veličina mecha nije dopuštala borbu u zatvorenom prostoru, ovdje je i to moguće. Tijekom igre pratite priču o borbi dviju multinacionalnih kompanija koje su vam ujedno i glavni poslodavci, ali je radnja prilično linearna i ne ovisi o vašem izboru misija.

### AUDIO-VIDEO TEHNIKA

Grafički je igra napravljena krajnje profesionalno, dok se zvučni dio sastoji od uobičajeno dobrih eksplozija različite snage. Upravljanje mechom u sve tri dimenzije (jer možete i letjeti - doduše ograničeno - pomoću skočnih mlaznica) je vrlo ugodno. Kao što je već postalo uobičajeno, u igrama izašlim u posljednje vrijeme, i Armored Cor nudi mogućnost igranja udvoje na podijeljenom ekranu. Nažalost, tada ne možete surađivati, nego se sve svodi na bobru jedan protiv drugoga u jednoj od nekoliko (vrlo) velikih i različitih arena.

Armored Core je izvrsna zamjena za Mechwarior, i ako vam se svidio popularni original, ovaj nazovinastavak bit će vam još draži.

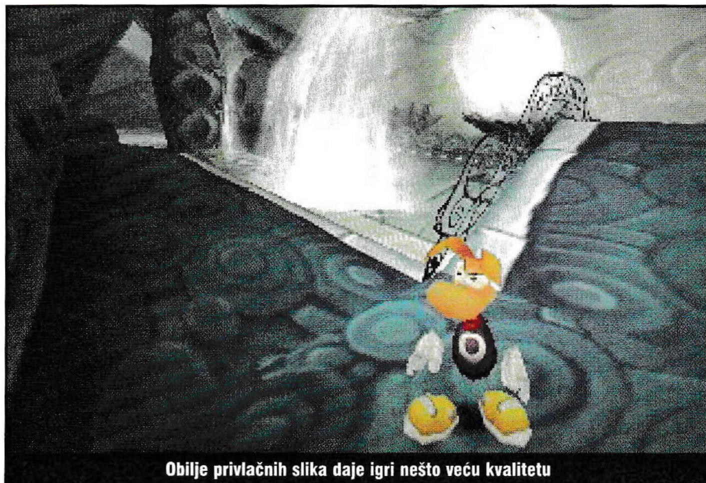
**Berislav Jozi**

**OCJENA**

**Kvalitetna i dorađena mech simulacija prepuna zanimljivih misija, s mogućnošću konfiguriranja mecha.**

**83%**

# RAYMAN 4 EVER


Obilje privlačnih slika daje igri nešto veću kvalitetu

**Čeznete li za simpatičnim humorom i dobrom zezancijom, upoznajte najneozbiljnije biće u svijetu nula i jedinica!**


Raymana će uvijek netko vrebati iza ugla, zato oprez!


Staze na kojima je moguće igrati su više nego maštovite

**Prava superheroj buba koja će vas konačno malo nasmijati.**

| RAYMAN 4 EVER | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Ubisoft |
| IZDAVAČ | Ubisoft |

**Ako ste ljubitelj arkada, zacijelo ste čuli za veselu šarenu Rayman bubu koja nema ruku ni nogu ali zato ima cipele i rukavice. Budući je originalna igra pobudila određenu pozornost, proizvođač je (uz Rayman Gold, izdan prije nekoliko mjeseci) odlučio razularenim fanovima dopustiti da sami kreiraju nove nivoe i objaviti izdanje Rayman For Ever, Rayman by his fans, odabravši 40 najuspjelijih radova.**

Moram priznati da je ideja o 40 različitih autora prilično dobra jer ćete na 40 nivoa naći uistinu mnogo originalnih i duhovitih ideja, a upravo je duhovitost glavni adut ove igre koja inače ne bi postigla veći uspjeh. Svaki je nivo podijeljen na šest tema (prašuma, grad, zemlja torti, planina, glazba i pećina) a svaka tema ima pet do sedam staza. Vaš lik, Rayman, nema nikakvo oružje osim svoje goleme šake kojom udara sve oko sebe. Osim klasičnog skakanja, trčanja i puzanja, on čak i leti zahvaljujući svojoj kosi koja će se pretvoriti u elise poput onih na helikopteru. Priznajem da me to pomalo čudno svojstvo mnogo puta spasilo iz ralja mojih uvijek gladnih neprijatelja. Ah, da, možete se i beljiti vašim protivnicima (hmm)...

Cijela je priča, naravo, ukrašena simpatičnim likovima (jedino je pitanje mogu li vam vaši neprijatelji biti simpatični), nećete hodati samo po tlu nego, primjerice, i po debelom Turčinu koji sjedi i vrti ogromnu loptu (?!). Posebno je zanimljiv nivo s tortama, gdje pokušavate hodati po brdima šlaga, ali vam se cijelo vrijeme skliže pod nogama. Moja bi preporuka bila ne igrati po načelu "ne mičem se s ovog nivoa dok ga ne završim" jer bi vas igra mogla vrlo brzo iživcirati, a vaši su živci dragocjeni. Budući da su vam svi nivoi dostupni odmah, najpametnije je odigrati od svakog pomalo jer se u svakom krije nekoliko duhovitih štoseva. Naravno, stara arkadna boljka ponavljanja istih stvari tisuću puta nije ni ovdje izostavljena pa Rayman preporučam samo ljubiteljima žanra i onima nešto mlađeg uzrasta.

**Kristina Jeren**

**OCJENA**

**Dopadljiva izvedba zaslužuje pohvalu, ali ne preporučujem je onima koji nikada nisu osjetili poriv za ovakvom vrstom igre.**

**70%**

# RAGE OF MAGES

## ...igraču daje savršen doživljaj nečega drugačijeg



Kupnja i opremanje su najvažnji elementi lopovčuge u razvoju.

| RAGE OF MAGES | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Buka Entertainment |
| IZDAVAČ | Monolith |

**Koliko je vas igralo roleplaying igre? Skoro svi, predpostavljam. Bilo na papiru ili na računalu, siguran sam da su skoro svi igrači potrošili nebrojene sate igrajući jednu od ovih malih trakavica. Najnoviji nam nametnik dolazi iz Rusije (iz Buka Entertainmenta, točnije). Tamo nazvan Allods, Rage of Mages nas stavlja u kompleksan i fenomenalno osmišljen otok na kojem se kao lik (surprise, surprise) budite nakon amnezije**

Glavna ideja u ROM-u je vođenje cijele igre iz ptičje perspektive kojoj je priključen kompleksni roleplaying engine. Real time borba je vrlo složena i realna, stavlja igrača čas u borbu sa trojicom razbojnika, čas u žarište boja između dviju vojski. Opremanje se vrši u jedinome gradu u igri, saveznike možete i iznamljivati (čak i vojske) dok cijelo vrijeme roleplayate svojih par junaka. Nije li to nešto? E, da...i igra je utemeljena na misijama, a to, vjerujte mi, radi savršeno.

Rage of Mages je jedinstven po svojoj inventivnosti i originalnosti. Naime, ne samo što u svojoj realnoj koncepciji ne baca Diabla u pozadinu, nego i igraču daje savršen doživljaj nečega drugačijeg. Utjecaj ruskog foklora je vrlo uočljiv, dolazi kao šlag na kraju.

Najvažnija je stvar to što je igra savršeno zarazna i vizualno atraktivna (da, u 3d-u je). S druge strane, sjajan feeling daje i grad u kojem se nalazite. Napravljen u Diablo stilu (krčma, dućan, škola), u njem dobijate zadatke i informacije o nastavku priče, iznajmljujete vojske za sljedeću misiju i pijete dok ne padnete sa stolca.

Glavni adut Rage of Magesa je osjećaj koji imate kada ga igrate. Naime, onaj stari stil opremanja likova, fino kombiniranje predmeta koji oni nose, spektakularne bitke, gomila zanimljivih lokacija i NPC-a jamči sate i sate nevjerojatne zabave. Možda su to sve i subjektivni zaključci, no predpostavljam da je to prednost profesije kritičara...hehe. Da ne duljim, ukratko ću nevesti igre iz kojih Rage of Mages vuče korjene: Diablo, Warcraft i čitava gomila SSi-evih roleplayinga.

Drugim riječima, Allods je jedno savršeno djelce koje možda neće proći zbog svoje nekomercionalnosti. No, svejedno...oni koji ga zaigraju, zavoljet će ga....sto posto...

**Damir Rukavina**


Koliko vremena treba da roleplaying igre postanu ovako dobre.

**OCJENA**

**Jedan od najboljih roleplayinga dosada. Spasyba, momci!**

**94%**

# FIFTH ELEMENT


Ne samo okoliš, nego i odjeća likova preuzeta je iz filma, pa ćemo Leeloo na početku gledati u bijelim trakama koje su tako dobro stajale Milli Jovovich.

| FIFTH ELEMENT | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Kalisto Entertainment |
| IZDAVAČ | Activision |
| PODRŽANI HARDVER | Memory Card |

PlayStation RECENZIJA

**Ako ste igrali proljetni hit Nightmare Creatures, sve će vam biti jasno već nakon prvih 10-ak sekundi ove igre. Malo prepravljeni 3D engine u sebe je s uspjehom primio čitavu radnju filma Peti element, pa čak i glavne likove. Nažalost, za igrivost nije ostalo mnogo mjesta.**

**Ako vam se, kao i meni, film nije svidio, kupite igru prijatelju koji je tvrdio da je dobar - bit će mu jasno zašto ste to govorili...**

U igri vodite Korbena ili Leeloo, i to naizmjence, kroz 23 nivoa (i par bonusnih) do krajnjeg cilja - prikupiti svih pet elemenata i spasiti svijet. Ako ste gledali film, sve će vam biti jasno, a ako niste, neka vam neko objasni jer ga ne vrijedi posuđivati iz videoteke. Ono što nužno morate znati jest da je Korben stručnjak za oružja a Leeloo spretna gimnastičarka - čime sam sve rekao.

Nivoi s Korbenom svode se na napucavanje neprijatelja, dok Leeloo svoje protivnike onesposobljava rukama i nogama. Korben će, osim toga, više trčati, povlačiti poluge i tražiti, dok će Leeloo pred sobom imati platforme po kojima treba skakati te rešetke za penjanje i slične arkadne elemente. Neovisno koji lik vodite, nivoi su prilično veliki, ali ne i dovoljno kompleksni da bi se u njima gubili. Ponekad se, osim borbe s neprijateljima i izvođenja trči-skači akrobacija, zalomi i koji problemčić logičke prirode, ali je sve to lako rješivo i već viđeno. I to je to.

Upravljanje je osrednje i svakako lošije nego u nekim sličnim 3D igrama, grafika je također osrednja - iako su oba lika prilično dobro složena, pa čak i sliče na glumce iz filma (izdaleka - da, izbliza baš i ne), neprijatelji pate od premalo poligona te su kockasti i neugledni (usto su i ružni te uglavnom uopće ne shvaćamo


Korben puca a Leeloo izvodi akrobacije - to je cijela igra.

što bi trebali predstavljati - ljude, aliene, neš treće?).

Sve u svemu, ako vam se igra još jedan Nightmare Creatures s malo veše "puzzle elemenata" i malo manje krvi i akcije, Peti eleme je stvar za vas! U protivnom, posudite ga od prijatelja na par dana i ne bacajte novac na kupnju ove igre (kao što sam ja učinio).

**Berislav Joz**

**OCJENA**

**Još jednom se pokazalo da igre načinjene po filmskom predlošku najčešće ne nude ono što se od njih očekuje.**

**62**


Prije, poslije. K vragu, opet moram u kemijsku čistionicu!

# HOUSE OF THE DEAD

| HOUSE OF THE DEAD | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Sega |
| IZDAVAČ | Sega |

**Jeste li možda primijetili da vam nakon spomenutih "seansi" na arkadnim automatima kune počnu užurbano odlaziti na godišnji odmor s malom ili nikakvom mogućnošću povratka? Htjeli biste stati tomu na kraj, ali ne znate kako? Ha, ha, ha, pa to je barem lako, kupite si PC od 2.5 tisuće maraka, PC Gun igraći dodatak, Seginu House of the Dead igru i dobit ćete... Hmmm:.dva i pol soma naspram 5 kuna po partiji?**

**Seanse na SEGA-inin arkadnim automati ma su uvijek slatke kratke. Sva sreća da se netko dosjetio konverzija...**

Kvragu, zaboravite sve, sada je važno znati samo sljedeće: ako kupite Segin House of the Dead, dobit ćete gotovo identičnu repliku istoimene igre koja je svojedobno harala po automat klubovima (Hrvatsku je nekako misteriozno zaobišla) Amerike i Europe. Budući je igra replika sličnih ostvarenja na arkadnim strojevima, znači da će se nekima gaditi od početka do kraja (koji, uostalom, neće ni vidjeti) dok će drugi biti opčarani njenom jednostavnošću, količinom krvi i čistim sadizmom koji iz nje zrači. Dodajmo tome i odlični automat feeling i provod je zajamčen.

Inače, ako već ne pogađate, zaplet bi išao ovako: ludi znanstvenik je "slučajno" stvorio horde zombija i ostale svakovrsne nemrtve gamadi. K tome vam je oteo žensku, a vi kao pravo muško koje se već dugo brije morate mecima rascopati zombijima glave, ruke, crijeva. Jest, upravo je to glavni gušt igre - napucati gada u pravo mjesto jer, primjerice, ako ga pogodite u glavu, dotični odmah pada a truli mozak se širi sobom. Opće je poznato da bi po *defaultu* zombiji trebali krvariti gnjilo zeleno. Znate, zbog procesa raspadanja i svih kemijsko-bioloških zakona o kojima ovdje neću jer nemam blage veze o njima. Ali, ovdje zombiji krvare crveno...i žuto i narančasto i rozo i ljubičasto i plavo. Ne, još nisam skrenuo s uma, mada ću skoro, nego je fora u tome što tate i mame mogu podesiti boju krvi svojim mladim uzdanicima i uzdanicama valjda s tim ciljem da kad se mali potuče u školi vrisne s užasom u očima: "Aaaaaaargh, Marko, pa ti krvariš crveno, aah kakvog li užasa, s kojeg si ti planeta!?" Iako zombiji krvare u svim nijansama ovoga svije ta, ne možete ih se riješiti tek tako jer će vas gadovi probati ugristi čak i ako im napucate obje ruke. Te i slične fore poput raznolikosti neprijatelja, 4 odlična bossa dat će igri određenu trajnost i visoku igrivost. Kad je od grate, pokušajte još jednom udvoje, a kad i t dosadi, kupite si PC gun i zaigrajte iz nove perspektive. Inače, igra se ipak donekle razlikuje od automat verzije - uz *arcade* mod, postoji i *PC* te *Boss* mode. U PC modu možete birati broj života i lik koji ćete voditi dok u Boss modu vježbate napucavanje gamadi koja iskrsne nakon svakih par nivoa. Inače, još jedna od zanimljivosti vezanih za igru je određeni stupanj nelinearnosti. Drugi riječima, prolazeći kroz kuću, možete birati u koje ćete sobe ulaziti i ondje vidjeti nešto novo. Osim grafike koja je na nivou Virtua Copa 2 (brza, glatka, podržava sve Direct3D ubrzivače), o ovoj se igri nema što reći. Ako vam smetaju "ovakve grozote" i pobornik ste nenasilja na kompjutorima, bježite od House of the Deada k'o vrag od križa.

**Krešimir La**

**OCJENA**

**Igra koja zna što hoće, jednostavna, brza, adiktivna i puna krvi.**

**79**



# VODIČ KROZ KOMPJUTORSKE KLUBOVE

**Igor Duić**

Dragi čitatelji, igrači, vlasnici računalnih klubova. Ne znate gdje se najkvalitetnije igrati, gdje naučiti koristiti Windowse ili iskusiti čari igranja u mreži? Sva sreća da imate Igora Duića koji iz broja u broj sastavlja vodič kroz računalne klubove koji vam pomaže da se lakše snađete u raznovrsnoj ponudi kompjuterskih klubova i igraonica.



## TANDEM RAČUNALA d.d.

**Info**
Ime kluba: TANDEM RAČUNALA d.d.
Adresa: Argentinska 4, Zagreb
Tel: 01/16 62 51, 16 62 52, 16 62 53
E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr
http:
Radno vrijeme: 9:30-20:30
Kapacitet: 7 umreženih Pentiuma 200 MMX s 32 MB

**Tandem računala Vam nude usluge prodaje i servisa računala, igranja bez granica i računalnu učionicu. Pozivamo sve naše članove da se prijave na tečaj informatike gdje će naučiti osnove korištenja računala, operacijskog sustava Windows 95, Interneta i tekst procesora Microsoft Word. Upisi osobno ili s roditeljima na našoj adresi. I to nije sve - kod nas možete uživo iskusiti čari 3Dfx Voodoo čarolije.**

## VIRUS

Dođite i zarazite se!

**Info**
Ime kluba: "VIRUS"
Adresa: Teslina 27, Split
Tel: 021/ 345 354
E-mail:
http:
Radno vrijeme: 9 - 21 h
Kapacitet: 8 Pentiuma II 266 s 32 MB, sa 3Dfx Voodoo

**Vlasnik ste računalnog kluba i želite rezervirati mjesto svome klubu u Hackeru? Ime, adresu i telefonski broj kluba pošaljite u redakciju (Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb) ili faksirajte podatke na broj 01 427 883. Ne zaboravite nam mailati logo vašeg kluba u nekom od vektorskih grafičkih formata. Više informacija možete dobiti na tel. 01 435 179.**

## KUPON

*Za plaćenih* **pola** *sata dobijate* **puni** *sat* **igranja**

**AD-comp**
**Kralja Stjepana Tomaševića 6, Velika Gorica**
**Tel: 01 71 06 86**
**E-mail: solvox@bbm.hr**
**Radno vrijeme: 10-20**

Mi se nećemo hvaliti, nećemo nabrajati naslove i komponente. Jednostavno, provjerite zašto smo **najbolji!**

## Mjesečne članarine u kompj. klubovima

*TANDEM RAČUNALA* →

| | |
|---|---|
| FIRŠT IVAN | 44320 KUTINA |
| PAVKOVIĆ ILIJA | 44250 PETRINJA |
| MILENKOVIĆ IVAN | 21000 SPLIT |
| VINKOVIĆ DAMIR | 10000 ZAGREB |
| RAJKOVIĆ IVAN | 10000 ZAGREB |
| MUJIDŽIĆ ADNAN | 52220 LABIN |
| GORUP GORAN | 10000 ZAGREB |
| ŠOŠTARIĆ ZORAN | 47286 MAHIČNO |
| BALJAK MARIO | 44250 PETRINJA |

*DIV* →

| | |
|---|---|
| IVANDA DRAŽEN | 10000 ZAGREB |
| MARGETIĆ IVAN | 10000 ZAGREB |
| ČAVIĆ BORJAN | 48000 KOPRIVNICA |
| MARIĆ DAVOR | 10000 ZAGREB |
| ZGURIĆ BORNA | 10250 ZAGREB |
| PATALEN STJEPAN | 10000 ZAGREB |
| BELJAN HRVOJE | 51221 KOSTRENA |
| ŠARKANJ BOJAN | 40327 D.VIDOVEC |
| BRATEC IGOR | 10000 ZAGREB |
| BAŠIĆ MARINO | 10314 KRIŽ |

←*MAGE*

| | | | |
|---|---|---|---|
| KRALJIĆ KREŠIMIR | 42000 VARAŽDIN | BARLEK KRISTIJAN | 10000 ZAGREB |
| ŠVRAKA AZRA | 10000 ZAGREB | KANIŽAJ MATIJA | 40000 ČAKOVEC |
| FABIJANIĆ VATROSLAV | 10020 ZAGREB | ŠERBEDŽIJA TOMISLAV | 35000 SLAV.BROD |
| KOMŠIĆ ANTON | 10251 HRV. LESKOVAC | VUKA ZVONKO | 31000 OSIJEK |
| JONJIĆ TONI | 10000 ZAGREB | DRVENKAR DAVOR | 10000 ZAGREB |

**VELIKA HACKEROVA NAGRADNA IGRA**



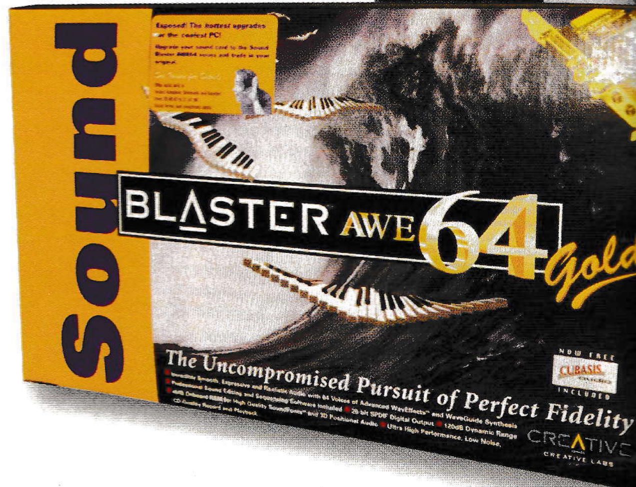


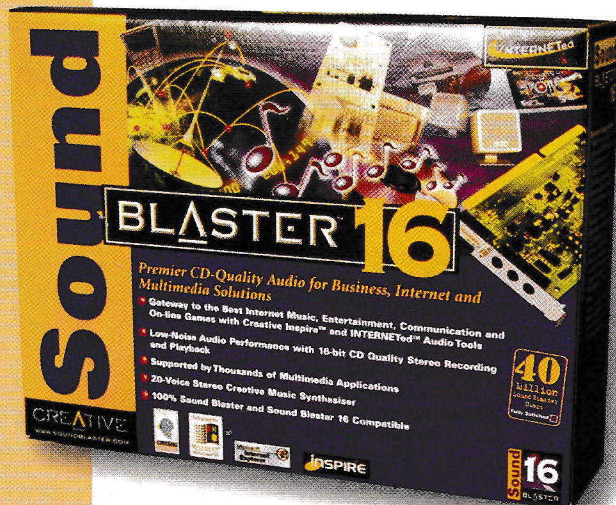

Cvjetna cesta 15, 10000 Zagreb, **tel.** 61 951 74, 61 951 75, 61 951 78, **fax** 61 951 69, **e-mail** omnia1@zg.tel.hr

## Sound Blaster AWE 64 Gold

Zašto prihvaćati kompromise kada je rješenje nadohvat ruke? AWE 64 je vrhunska zvučna kartica za neponovljivi užitak igranja – poznata Cretive kvaliteta digitalnog zvuka uz minimalne distorzije i šumove je obogaćena 3D dubinom zvuka, full-duplex prijenosom za Internet telefoniju, wavetable MIDI reprodukcijom koja vaše igre obogaćuje orekstralnim dionicama u 64 glasa, digitalnim audio izlazom te profesionalnom i više puta nagrađivanom programskom podrškom.

**Sound Blaster AWE 64 Gold – to morate čuti**




## Sound Blaster 16

Ovaj, od sada svima dostupan paket, donosi više puta nagrađivanu best-buy karticu koja je postavila standarde zvuka na PC-u i bogatu softversku podršku kojoj je Creative oduvijek poklanjao naročitu pažnju.

**Sound Blaster 16 – glazba koju volite slušati**

## Creative 3D Blaster Voodoo²

Najnovija i najbrža Creative 3D Blaster Voodoo2 ubrzivačka kartica pravi je izbor za sve igrače željne najveće kvalitete igranja. Ova kartica sigurno će dugo vremena, kao i ostali Creative proizvodi dominirati svijetom informatičkih igara.

**Iskoristite grafičke mogućnosti do kraja.**






CREATIVE

NOVA RUBRIKA

# hacker.net

**Dragi čitatelji, predstavljamo vam novu stalnu rubriku u Hackeru posvećenu Internetu - hacker.net. Na ovim ćemo stranicama iz broja u broj pisati o zanimljivim temama vezanim uz Internet, stranicama, programima, novostima itd. Želimo čuti kako vam se sviđa nova rubrika te koje biste sadržaje u njoj voljeli vidjeti te vas stoga pozivamo da nam se javite poštom ili mailo. Do tada, sretno surfanje.**

## EKSPLOZIJA NA INTERNETU



*Još i dan danas se jasno sjećam tog nevinog poziva iz Zagreba, negdje u veljači, kada sam bio upitan bih li mogao »webmasterirati« Hacker Online. Ljudi iz uredništva strpljivo su slušali moje petominutno zamuckivanje koje je završilo tek kada sam se malo pribrao i pristao »to give it a shot!«. Tada je za mene nastalo vrijeme mahnite panike tipa: a što ako im se ne bude svidio dizajn? A što ako zatraže neke lude Java efekte? A što ako im srušim server? Zatim sam se bacio na posao. Nakon 5 verzija stranica, konačno sam odlučio poslati uzorak na uvid, što je označilo početak mahnite prepiske između mene i redakcije kakvu nije vidio ni Pentagon u vrijeme Zaljevskog rata. Dodavanjem i oduzimanjem elemenata i sučelja nastalo je nekoliko verzija stranice, a posljednja je aktivirana u trenutku dok ovo čitate. U svakom slučaju, očekujem vaše komentare na izgled i sadržaj stranice da bih je mogao prilagođavati vašim željama. Trenutačno Hackerove stranice mijenjaju svoj sadržaj jednom na mjesec, a neke se sekcije dopunjavaju svaki tjedan. Najviše pozornosti posvećujem obradi slika što ih dobijem uz recenzije, stoga je učitavanje stranice vrlo brzo bez obzira na obilje grafike. I sam provodim dosta vremena surfajući po Netu (svi poštari me znaju u mom krajuuuuu...) te znam koliko je bitno da se neka slika pojavi u razumnom vremenu, tj. status bar učitavanja mora poskakivati, a ne puzati! Iako HackWEB izgleda skoro identično u oba preglednika (Netscapeovom Navigatoru i Microsoftovom Internet Exploreru), džumbus kakav ja pravim (s milijunom frejmovlja) teško je uskladiti i za IE i za NN. Zato naglašavamo da su stranice optimizirane za Internet Explorer te će ponekad možda izgledati drugačije ili osakaćeno gledate li ih Navigatorom. Držali smo se IE-a zato jer, prema najnovijim analizama, taj preglednik rabi više surfera nego Navigator, a i mi u redakciji mišljenja smo da mu je zajamčena budućnost, dok se to za Netscapeov nekad moćni proizvod ne može reći. Ukratko, mišljenja smo da je Microsoftov preglednik intuitivniji i bolji. Pozivamo vas da pogledate sekciju Web recenzije gdje objavljujemo opise igara koje neće biti opisane u časopisu, a sadržaj ove rubrike se puni jednom na tjedan novim recenzijama. Isto tako, stari opisi iz Hackera brižljivo se čuvaju na HackWEB-u gdje ih uvijek možete pročitati. Isto tako, »olakšice za igranje« (čitajte – cheatovi) mijenjaju se svaki mjesec, a stare odlaze u Cheat-o-Teku gdje lako možete pronaći igru koja vas zanima i pripadajuće joj šifre ili POKE-ove (stariji hakerovci znaju čemu oni služe). Od sada, kad god navratite na našu stranicu, pronaći ćete nešto novo! Surf's up!*

*Dominik Lenardo, webmaster*




**Upravo gledate slike Hackerovog WEB-a. U trenutku kad časopis bude na kioscima, ovdje možete navratiti i pročitati odabir najboljih članaka i recenzija. Osim toga, Hackerove web stranice se ažuriraju i novim cheatovima za koje je zadužen Denis Kovačić te kratkim Infoom kojeg po uzoru na Hackerov Info radi Damir Đurović. Osim toga, obilje zanimljivih linkova, Webmasterova kolumna »Webmasterov ćošak« te kontakt zona koja svakim danom sve više i više raste jamče dobru zabavu surferima koji nas redovito posjećuju.**

## TKO JE WEBMASTER?

Webmaster je osoba koja izrađuje i održava Internet stranice. Hackerov webmaster je Dominik Lenardo, u narodu poznatiji kao Cole, koji će se pažljivijim čitateljima Hackera činiti nekako poznat. Niste daleko od istine - prolistate li malo Hackere u kojima je još živjela rubrika Hack galerija, primjetit ćete da smo radove Dominika Lenarda često objavljivali i nagrađivali. Uočivši njegov iznimni grafički talent i osjedočivši se u njegovo znanje izrade Internet stranica, bilo je samo pitanje vremena kada će doći do sudbonosnog razgovora i suradnje čije rezultate iz dana u dan možete vidjeti posjetivši naše stranice. Napomenimo još samo da Dominik ne samo da izrađuje i dizajnira naše stranice, nego je autor i kompletne grafike koju ondje vidite - mi samo po završetku izrade časopisa pošaljemo CD sa snimljenim slikama i tekstovima u Word zapisu, a Dominik u nekoliko neprospavanih noći i uz par limenki piva napravi čaroliju. Pozivamo sve čitatelje da prokomentiraju naš web i kažu nam koje bi dodatne sadržaje ondje volje vidjeti. Bilo da nas totalno iskritizirate ili pohvalite, Dominik će biti sretan da čuje vaše argumentirane komentare (p.s. šaljite mu ih e-mailom na adresu: coflek@sf.hr).

## SVAKOG TJEDNA - RECENZIJA PREGRŠT!

Kao da nije bilo dovoljno što smo povećali broj stranica u Hackeru na 116 i što smo časopis obogatili novim rubrikama, sada slične promjene doživljava i naš web. Od sada ćete na Hackerovim stranicama moći uživati u sekciji Web recenzije gdje donosimo ekskluzivne recenzije igara koje nećete naći u Hackeru zbog ograničenog prostora (da, mjesečno se pojavi bar dvostruko više igara nego što ih možemo objaviti u časopisu). Svaka 2-3 dana će u ovoj sekciji Hackerovog weba osvanuti nova recenzija, što je u sprezi sa cheatovima i novostima koje ažuriramo jednom na tjedan uistinu dobar razlog da što češće navraćate na on-line stranice časopisa Hacker.

## O OVOM SE PRIČA

**Hotmail (www.hotmail.com), najpoznatiji svjetski servis koji pruža usluge otvaranja besplatnih e-mail adresa, promijenio je ime u MSN Hotmail. Microsoft je otkupio Hotmail prije nešto manje od godinu dana, čime je zapravo kupio bazu od preko 8 milijuna aktivnih e-mail adresa koliko ih trenutačno ima na ovom servisu. Promjena imena označava i službeno integriranje usluge koju pruža Hotmail u The Microsoft Network (www.msn.com) - Microsoftov besplatni Internet servis koji objedinjuje WWW stranice za novosti, putovanja, novčane transakcije, kupnju automobila, igre itd.**

## INTERNET INFO

**Od sada ćemo redovito donositi i ovaj okvirić s cijenama pristupa Internetu preko našeg najvećeg Internet providera u Hrvatskoj - HPT-a. Sve ćemo promjene cijena i pravila pristupa Internetu ovdje redovito ažurirati, a nestrpljivima preporučujemo neka što češće posjećuju stranice HiNet-a na www.hinet.hr**

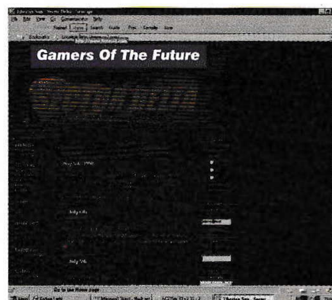
### HiNet

HiNet je naziv za HPT Internet uslugu Hrvatskih pošta i telekomunikacija. Korisnici koji nemaju otvoren korisnički račun kod HPT-a još uvijek mogu na Internet ako nazovu broj 9762 (username: gost, šifra: hpt), uz dvostruko ili četverostruko tarifiranje u odnosu na registrirane korisnike. Trajanje impulsa na takvom pokusnom pristupu na Internet je 30 sekundi. Registrirani korisnici zovu telefonski broj 9761, a trajanje impulsa je 60 sekundi u razdoblju od 07-22 sata i 120 sekundi u razdoblju od 22-07 sata. Cijena jednog impulsa je 0,1677 kuna + 22% poreza. DNS serveri na HPT-u su 205.219.255.5 i 205.219.255.8, a NNTP (Usenet) računalo je news.tel.hr. Podrobnije informacije na tel. (01) 459 48 48, fax (01) 459 48 49 ili na HPT-ovim stranicama www.tel.hr

### Pilot

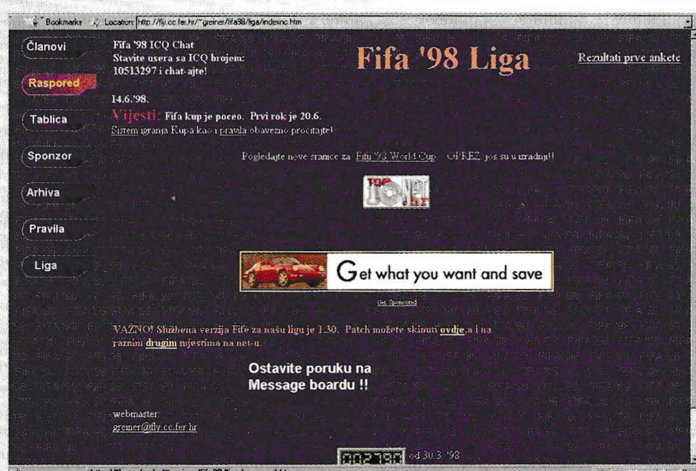
Pilot je pokusna usluga koja služi eksperimentalnom ispitivanju novih tehnologija, a dostupna je samo registriranim korisnicima HiNeta. Pristupni broj je 077 700 000 (vrijedi za cijelu Hrvatsku), a korisničko ime i lozinka su isti onima koje upisujete prilikom »običnog« spajanja na HiNet. Moguće ju je rabiti samo 10 sati mjesečno, nakon čega treba pričekati sljedeći mjesec, kada se dobiva nova kvota od 10 sati. Pilot je iznimno popularan jer se veza naplaćuje po lokalnoj tarifi: 7-16 sati impuls traje 3 minute, od 16-22 traje 4 minute, od 22-7 sati traje 6 minuta, a nedjeljom i blagdanom impuls traje 6 minuta tijekom cijelog dana. Više informacija potražite na www.pilot.tel.hr

# ŠTO IMAJU ZA POKAZATI NAŠI ČITATELJI



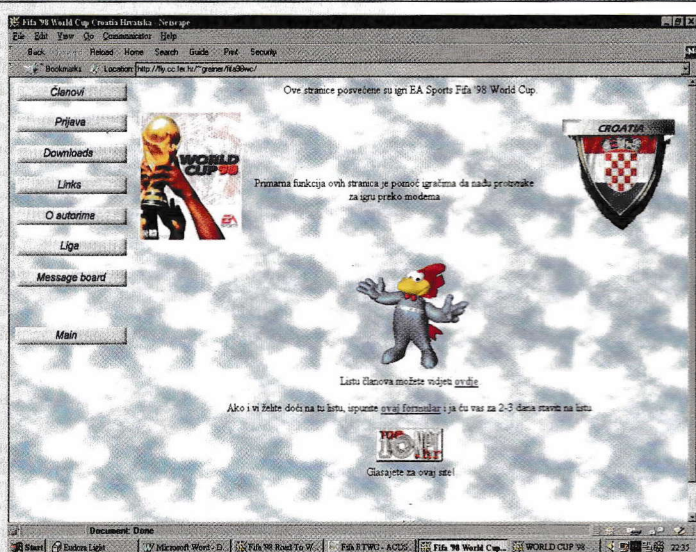

Budući smo primijetili da je došlo do prave male kreativne eksplozije u hrvatskom cyberspaceu, odlučili smo jednu stranicu posvetiti našim čitateljima koji, kako stvari stoje, imaju zanimljive ideje i WWW stranice.
SURFAO Denis Kovačić

## FIFA 98: ROAD TO WORLD CUP



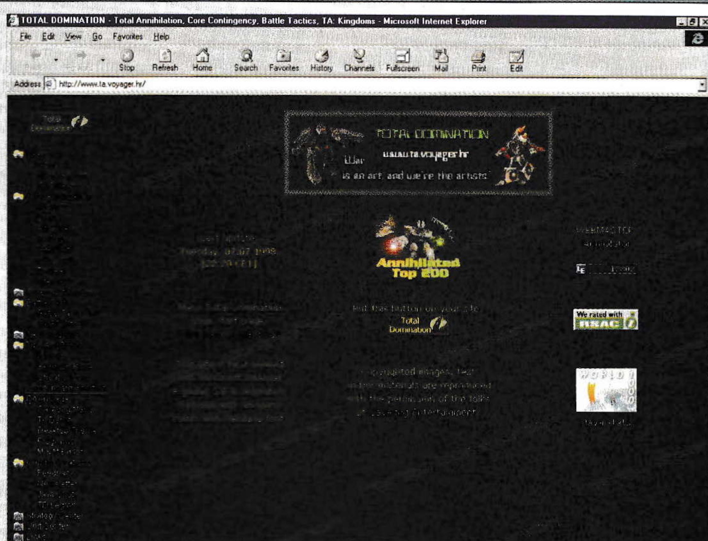

Na adresi: http://fly.cc.fer.hr/~greiner/fifa98/liga/indexnc.htm naći ćete sve o Fifi 98: Road to World Cup. Autor stranica je Danko Greiner. Postoji organizirana liga u koju se slobodno možete uključiti ako mislite da ste dobri. Javite se i saznajte koliko zapravo vrijedite. Stranice su napravljene u skladu s igrom, pregledne su, nema nepotrebnih detalja. Treba napomenuti i da postoji "Message Board" gdje možete postaviti neko aktualno pitanje koje vas muči a vezano je uz igru. Prema riječima autora, planovi za budućnost su:" osnovati stalnu ligu, naći prave sponzore, medijski se proširiti...". Ukratko: ako ste muško, nemate pet, a volite nogomet, ovo je stranica za vas.

## WORLD CUP '98



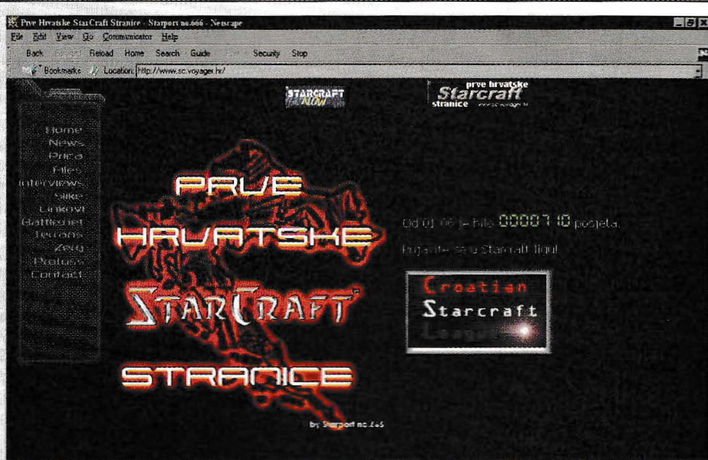

Druga stranica posvećena najvažnijoj sporednoj stvari na svijetu nalazi se pod URL-om: http://fly.cc.fer.hr/~greiner/fifa98wc/. Ova stranica je, za razliku od prijašnje, posvećena Fifi 98: World Cup. Autor obiju je isti čovjek. Možemo reći da je sve isto samo su učinjene neke sitnije grafičke izmjene. Možete skinuti i zakrpu za igru u kojoj je sastav hrvatske reprezentacije potpuno isti sastavu naše reprezentacije u Francuskoj. Osnovna namjena stranice je pomoći igračima da se nađu preko modema, a planira se i organizirano natjecanje. Možete li i vi kao naši u Francuskoj?

## TOTAL ANNIHILATION




Prva strategija koja je uvela 3D teren u Hrvatskoj se smjestila na adresi: http://www.ta.voyager.hr/. Autor je Tomislav Ivančić koji se na izradu stranica odlučio u devetom mjesecu 1997. Stranice su uredne, jednostavne, pregledne. Ako ste ljubitelj TA što god vam treba naći ćete tu. Tomislav se za TA odlučio zato jer, kako sam kaže, 3D teren je u Total Annihilationu presudan u borbi. Jedinice na višim položajima su jače i teže ih je uništiti od onih ispod njh. 3D teren utječe također i na line of sight... Drugi veliki plus je veliki broj jedinica kojih je sada oko 270 zajedno sa user made jedinicama. Znam da će neki reći: čemu toliko jedinica i tko će ih sve zapamtiti no baš u tome je čar Total Annihilationa. TA je nepresušan izvor raznovrsnih strategija. Svaki igrač ima svoj specifičan način igre, a baš to mu omogućuje ovako velik broj jedinica..."
Total Annihilation. U oba slučaja čitajte Hacker.

## STARCRAFT




Igra koju ne trebamo čekati jer je već ovdje. Na adresi http://www.sc.voyager.hr/ su se našle prve hrvatske Starcraft stranice. O samoj igri možete saznati sve: priču, vijesti vezane uz igru, skinuti različite zakrpe i cheatove, savjete o igri, vidjeti slike i kratki inter-vju s Damirom Rukavinom i Patrikom Pecingerom, hackerovim ljudima zaduženima za ovu igru. Autori su redom: Amir, Dr. Pain, Saša Kancijan i Zero Byte. Autori ne spavaju nego planiraju, kako sami kažu, poboljšati stranice općenito (staviti novi dizajn, više sadržaja, možda ih prevesti i na engleski). Također, pozivaju sve čitatelje neka se jave žele li surađivati s njima.
Ili igrate Starcraft ili...

## ŠTO NAM IMATE ZA POKAZATI?

**Ovim putem časopis Hacker poziva sve svoje čitatelje koji su napravili zanimljivu stranicu posvećenu nekoj igri neka pošalju adrese i kratak opis svojih stranica na naš mail hacker@janus.hr. Mi ćemo svaki mjesec prikazati najbolje, a sve pristigle će ući u veliki Hackerov natječaj za najbolje hrvatske stranice posvećene igrama, čije ćemo detalje objaviti u sljedećem broju. Dakle webmasteri - Frontpage u ruke i prionite poslu!**

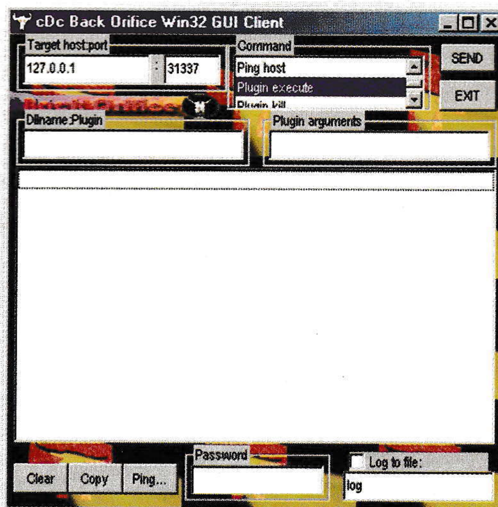
# Shit happens
# BACK ORIFICE

**Danas svatko, pa i njegova mama, može biti haker...**

PIŠE **Kristijan Žibreg**

Ušli ste u kuću bacivši knjige u prvi kut sobe. Još zadihani, ulijećete poput uragana u svoje svetište paleći silikonskog ljubimca. Windowsi se dižu. Nakon toga, vi dižete Internet i uživate u dnevnoj dozi Internet ponude. Završili ste partiju Diabla na battle.netu i malo spikate s virtualnim frendovima sa svoje ICQ kontakt liste, kadli - bam! Umjesto vaših rečenica, na ekranu se ispisuju prostote, a vaš se sugovornik čudi i prekida vezu - ne želi više čuti za vas. Ništa vam nije jasno i pokrećete virus killer sumnjajući da ste od nekoga pokupili neki novi virus, no ništa. U međuvremenu, vrata CD-ROM-a vam se počinju luđački otvarati i zatvarati, a na ekranu se ispisuje poruka: Što kažeš na ovo, gnjido? Čekaj da vidiš pravu stvar! U vama počinje rasti panika, čujete vaše Windowse kako bezrazložno počinju prčkati po diskovima u računalu, i shvaćate, ali prekasno, da vam se upravo briše sadržaj WINDOWS direktorija.

Opisani scenarij nije ovdje tek da vas svojim »žutim« pristupom zaintrigira za čitanje ovog članka, nego opisuje situaciju koja se, nažalost, dogodila potpisniku ovih redaka. Dijelom zbog vlastitog neznanja i neinformiranosti (što je posljedica duže zatvorenosti u redakcijskim prostorijama zbog rada na ovom broju), dijelom zbog nepažnje, u moje se računalo uselio opasni programčić Back Orifice. Izbjegavajući senzacionalistički pristup tematici, čemu su pribjegle neke kolege iz domaćih informatičkih tiskovina (čast




Glavni ekran Back Orificea koji hakeri rabe da bi neovlašteno švrljali po računalima naivnih korisnika.

iznimkama!), a bogme i stranih (posebno se ističe CNN-ov senzacionalistički i potpuno nestručan pristup problemu), i želeći naše čitatelje na vrijeme upozoriti, objasnit ćemo što je Back Orifice (u daljnjem tekstu BO) i kako ga se riješiti.

## ŠTO JE BO

BO je programčić što ga je razvila zloglasna hakerska grupa Cult of the Dead Cows. Njegovi tvorci tvrde da je riječ o »bezopasnoj aplikaciji« namijenjenoj administriranju udaljenih računala, no prava je istina da je riječ o programu namijenjenom neovlaštenom upadu i zlouporabi podataka naivnih korisnika. Hakeri iz Cult of the Dead Cows su se vješto ogradili od takve namjene programa izjavama da je riječ o alatu za »administriranju mreže«, no nezgodno je što vam osoba koja ima nadzor nad računalom može osim »administriranja mreže« obavljati i čitav niz potencijalno opasnih radnji bez vašeg znanja i dopuštenja. Trenutačno su u opasnosti korisnici Windowsa 95/98, dok korisnici Windowsa NT zasad nemaju o čemu brinuti jer BO server još uvijek nije napisan za NT. Naravno, ne zadugo jer se BO upravo »prilagođava« za NT i UNIX, a navodno već postoji i Amiga verzija. Također, nezgodno je što za korištenje BO-a ne treba velika hakersko znanje jer su se autori potrudili napisati prilično intuitivno grafičko sučelje koje olakšava švrljanje po tuđem računalu, tako da u posljednje doba može svaka šuša i njegova mama biti »pravi haker«. Usto, za BO postoje i pravi pravcati plug-inovi namijenjeni automatiziranju posebno opasnih zadataka poput rušenja servera, brzog brisanja korisnikovih diskova itd. Mislite kako se neće baš vam to dogoditi? Podsjećamo vas da je i potpisnik ovih redaka tako razmišljao, a samo pola sata nakon instaliranja BO servera na PC samozvani hackeri počeli su s patetičnim zahtjevima u stilu »eeee, sad ti napiši u Hackeru da

**Korisnik je siguran sve dok vlastitom nepažnjom ili neznanjem ne pokrene BO server**

## KAKO »POPLJUGATI« BO

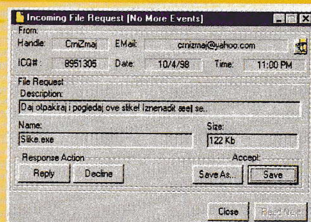
Ponavljamo: BO nije nikakav virus pa vam virus killeri nisu nikakva mjera predostrožnosti. Isto tako, BO se zasad ne može automatski instalirati na vaš PC, nego morate ručno otvoriti EXE datoteku koja automatski i nevidljivo instalira BO. Također imajte na umu da ne morate BO nužno popušiti preko Interneta, netko vam može poslati »cool stuff« na disketi, čak se može dogoditi da netko u vašem odsustvu na vaše računalo instalira BO, a onda se treba pridržavati one stare »vjeruj samo sebi« i takvu osobu zveknuti posred rogova da upamti da je prčkanje po tuđem računalo bez znanja korisnika isto kao njuškanje po tuđim ladicama i ormarima kad nikog nema kod kuće. OK, ograničit ćemo se na Internet kao najčešći medij preko kojeg se širi BO, ali da bi netko ondje ostvario kontrolu nad vašim računalom, mora uspješno izvršiti 2 koraka:

### 1. poslati vam EXE datoteku koja sadrži BO server

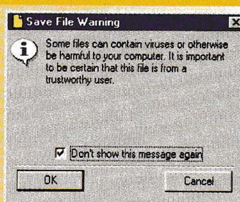
EXE datoteku možete dobiti mailom kao attachment, preko ICQ-a, NetMeetinga ili bilo kojeg drugog programa koji je u stanju putem Interneta ili izravne modemske veze između dvaju korisnika ostvariti prijenos datoteka. Posebno obratite pozornost da program koji rabite ne bude namješten tako da se datoteka po primitku automatski otvara, jer ste tada napadaču prištedjeli trud oko drugog koraka. Ako primite EXE attachement koji sadrži BO na mail, on još uvijek nije instaliran na vaše računalo, sve dok ne otvorite EXE datoteku koja je u attachementu.

### 2. nagovoriti vas da je otvorite

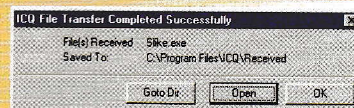
Ako vas druga strana nastoji uvjeriti da je EXE koji ste upravo primili neka »cool igrica, samoraspakirajuća datoteka s golim slikama Dragice Brkić« ili nešto treće, možete biti gotovo 100% sigurni da vam kani »uvaliti« BO. Oprezno - ne vjerujte nikome, jedino sebi!




**Sve počinje slanjem bezazlene datoteke što vam je šalje netko od vaših cyberfrendova s vaše kontakt liste sveprisutnog ICQ-a**




**ICQ vas lijepo upozorava o mogućim opasnostima ako primate datoteke iz neprovjerenih izvora**




**Korisnik nepromišljeno klika na Open, čime otvara datoteku TETRIS.EXE koja je, zapravo, BO. Čestitamo, Back Orifice se upravo sretno ugnijezdio na vaše računalo. Ako je osoba s druge strane posebno zlonamjerna, već nakon par minuta možete vam promijeniti pristupnu šifru za Internet i brzo formatirati tvrdi disk!**

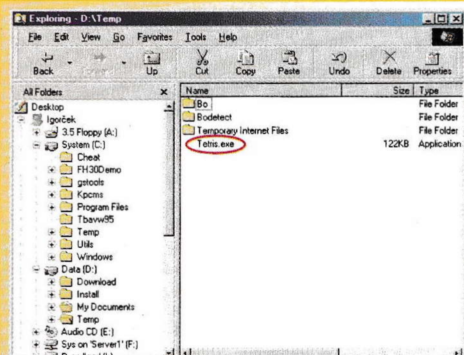
lakeri iz
radili od
č o alatu
o je što
m može
čitav niz
ja i dop-
korisnici
vsa NT
r još uvi-
go jer se
a navod-
ezgodno
nakersko
čno intu-
anje po
a može
«. Usto,
namijen-
zadataka
isnikovih
dogoditi?
aka tako
anja BO
patetičn-
ckeru da

vaš PC,
erneta,
državati
anje po
dje ost-

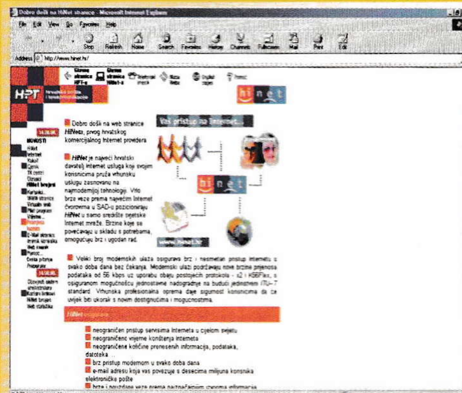
EXE
moras-
e
00%
- ne

## MJERE OPREZA

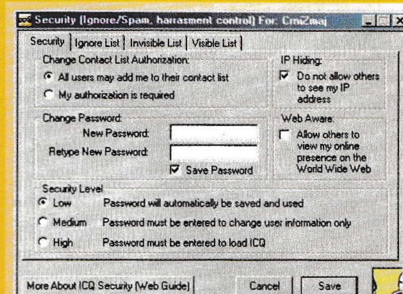
Ako ste među onima koji misle »meni se to ne događa«, imajte na umu da se procjenjuje da već više od 100 000 ljudi zlorabi BO, a broj im svakodnevno raste! S druge strane, mjesta panici nema jer je dovoljno držati se osnovnog načela predostrožnosti: nemojte otvarati izvršne datoteke za koje niste 100% sigurni da dolaze iz pouzdanog izvora. Budite paranoični - nemojte vjerovati nikome jer vam i najbolji frend »iz fore« može poslati BO (provjereno!) ili EXE datoteku za koju ni sam ne zna da sadrži BO (također provjereno!!). Vaše računalo je vaše osobno vlasništvo i vaš stav prema njemu je odraz i vaše ozbiljnosti i osjećaja odgovornosti - ne dajte da itko u vašem odsustvu prčka po PC-u ili nešto presnimava s diskete na tvrdi disk. Zapamtite: sami ste sebi najbolji frend - trust no one! Možete reći da pretjerujemo, jedino ćete takvim odnosom uspjeti vaš PC obr iti od neovlaštenog upada. Ako na PC-u nem bitnih podataka, uživate u reinstaliranju Windov jednom na tjedan, jednom riječju: boli vas kufer sigurnost i podatke, onda ionako nema veze smo ovdje napisali, ali barem možemo reći da s vas upozorili!




BO server obično nema ikonu i dug je minimalno 122 KB, no nemojte se oslanjati na ovaj podatak jer vještiji hakeri mogu bez problema programu dodati bezazlenu ikonu tekstualnog dokumenta, što neiskusnije može zavarati da nije riječ o EXE aplikaciji. Isto tako, mogu namjerno aplikaciju napraviti dužom od 122 KB.



Redovito (najbolje jednom na tjedan) mijenjajte na stranicama HiNeta (www.hinet.hr) vašu pristupnu lozinku za Internet. Čak i ako ju je netko putem BO-a saznao i neovlašteno se njome služi, neće zadugo!




Ako rabite ICQ, tada obavezno pod Security&Privacy uključite opciju Do not allow others to see my IP address, koja djelomično onemogućuje da se lako vidi vaš IP broj. Ova opcija nije do kraja implementirana u trenutačnu verziju ICQ-a, tako da određeni ICQ korisnici mogu još uvijek vidjeti vaš broj. Kako je ICQ vrlo raširen program među Internautima, toplo vam preporučujemo da na www.icq.com/security.html pročitate sve o sigurnosti u ovom programu.

ti je XX iz crackerske grupe YY zbombao komp sa BO-om pa ti ja možda za 2-3 dana objasnim kako to maknuti jer vidim da nisi sposoban to sam napraviti« ili s još boljim provalama u stilu »i ti si mi neki urednik Hackera kad si popljugao BO«. Dotični samozvani hakeri i crackeri su smetnuli s uma činjenicu da naš list, osim imena, nema, a neće ni imati, nikakve veze s crackerima, piratima i hakerima te ih moramo razočarati i uputiti na druge časopise, koji bi vjerojatno bili sretni da objave članke o piratiziranju softvera i neovlaštenim upadima na tuđe računalo. Do tada, pozdrav svim Hackerima i »hakerima« gdjegod bili!

## ŠTO MOŽE BO

Jednom kad se mala serverska aplikacija ugnijezdi na vaše računalo, osoba koja vam je podmetnula BO može bez problema nadzirati sve što radite na svom računalu, prisluškivati unos sa tipkovnice, pokretati programe s vašeg računala, prebacivati vaše dokumente na svoje računalo i obrnuto, otvarati vam vrata CD pogona, brisati datoteke, formatirati diskove, krasti pristupne šifre za Internet, skidati slike koje trenutačno gledate na svom monitoru - i to sve bez vašeg znanja ili dopuštenja. Opasnost je još veća ako vam je računalo priključeno na server poduzeća (kao što je to slučaj s redakcijom Hackera) jer tada zlonamjerni haker može bez problema švrljati po svim umreženim računalima. Jedna od najčešćih primjena BO-a u domaćih hakera, po riječima onog od kojeg sam ja »popljugao« BO je sljedeća: »ja ti nikaj ne

**Jednom kada imate BO u svom računalu, svaki puta kad se priključite na Internet vaše računalo postaje vlasništvo hakera s druge strane žice.**

## STRUČNI ŽARGON

**CRACKER** osoba koja se bavi razbijanjem zaštita i lozinki na komercijalnim programima, računalima i mrežama, često u svrhu neovlaštenog upada na računalo i zaobilaženja zaštite programa

**PIRAT** osoba koja kopira i distribuira komercijalni softver (najčešće igre), čime krši autorska prava i nanosi štetu proizvođačima

**HAKER** haker u svom prvobitnom značenju nema negativne konotacije i označava osobu koja svoje računalo rabi do maksimuma rabeći napredne mogućnosti programa i operacijskog sustava te nedokumentirane opcije i funkcije. S vremenom je ova definicija poprimila novo ime - power user - a pojam haker dobiva izrazito negativno značenje i veže se uz osobu koja svoje golemo znanje o računalu rabi za neovlaštene upade na tuđa računala i probijanje zaštite radi dokazivanja ili demonstracije moći, a često i u destruktivne svrhe

**FIREWALL** označava zaštitno računalo preko kojeg se odvija sva komunikacija interne mreže nekog poduzeća sa izvanjskim svijetom. Firewall računalo obično provjerava pristupne lozinke logiranih korisnika, nadzire promet mrežom i promet datoteka te ima instaliran kompleks hardversko-softverskih mjera koje štite ostala računala u mreži od neovlaštenog upada izvana.

**SERVER** u slučaju Back Orificea, to je aplikacija koju imate instaliranu na svom računalu i koja prima sve naredbe koje dobiva od napadača s druge strane i izvršava ih na žrtvinom stroju.

**KLIJENT** u slučaju Back Orificea, to je aplikacija koju napadač rabi da bi komunicirao s malim serverskim programom na žrtvinom stroju. Napadač u intuitivnom grafičkom okružju Back Orifice klijentske aplikacije odabire akcije koje želi izvršiti, putem Interneta šalje ih na računalo žrtve (koja također mora biti on-line) gdje ih BO server hvata i izvršava.

**JAVA** programski jezik koji postoji gotovo za sve platforme. Programi pisani za Javu mogu se izvršavati na svakoj platformi za koju je napisar Java interpreter (a napisan je za sve bitnije pla forme). Glavne odlike Jave su relativno sporo izvođenje programa te sigurnost za korisnika.

**SUN** poduzeće poznato po svojim grafičkim stanicama a razvilo je i platformski neovisan pr gramski jezik Javu

**HACKER** jedini časopis s kojim se igra

## BO ZA JAVU!

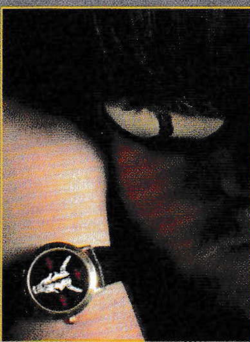
Osim glasina o BO serveru za Amigu te »p lagodbi aplikacije« za Windowse NT i UNI uskoro bi BO mogao postati noćna mora lj bitelja računala bez obzira koju platformu i k OS rabili. Naime, šuška se da autori BO-a ra na verziji programa koji će se vrtjeti pod Javo Java je program koji je razvio Sun Microsyster i njegova je glavna odlika da se programi pisa za nj mogu vrtjeti gotovo pod svakom platfo mom. Još nezgodnija stvar kod Jave je što je o podržana (i automatski uključena) od stran svih bitnijih WWW pretražitelja (Netscap Navigator, Internet Explorer), što znači da bio dovoljan samo posjet određenoj WW stranici da se BO bez vašeg znanja instalira vaše računalo. Bilo kako bilo, programeri BO će vjerojatno ipak polomiti zube jer je, izme ostalog, glavna odlika Java programa nem gućnost pisanja po disku i pokretanja aplikaci bez korisnikovog znanja. S druge stran Internetom kruže glasine da se pojavio i p Java virus koji elegantno zaobilazi spomenu Javine zaštitne mehanizme. Nesiguran je o svijet... Čitajte i dalje ovu rubriku jer ćemo v izvještavati o novostima vezanim uz BO, Jav ostalim pojmovima koji se tiču vaše sigurnosti

## CULT OF THE DEAD COWS

Hakerska grupa Cult of the Dead Cows je jedna od najstarijih i »underground« zajednici je poznata po programima dvojbene namjene, no BO je digao dosad najviše medijske prašine jer su momci na pik uzeli veliki Microsoft izjavivši da njihov program zorno pokazuje koliko Windowsi imaju sigurnosnih propusta. Microsoft je odmah reagirao objavivši na svojim stranicama komentar (www.microsoft.com/security/mktBackOrific e.htm) koji argumetnirano objašnjava »kako je riječ o programu koji korisnik mora sam pokrenuti da bi se on naselio na korisnikovo računalo i da prema tome nije riječ ni o kakvim sigurnosnim propustima jer BO nije u stanju naseliti korisnikovo računalo bilo kada i bez korisnikove akcije«. Mislimo da je ovaj put Microsoft u pravu i da ozloglašeni hakeri žele na sebe privući samo dodatni publicitet. Ako nije riječ o tome, čemu onda sve ove silne drangulije koje možete kupiti na njihovim stranicama.



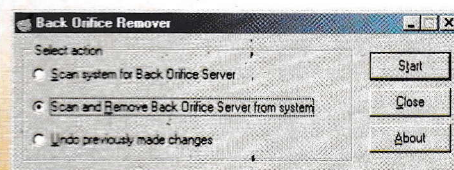
Hakeri iz Kulta Mrtvih Krava će vam, osim Back Orificea, za simboličnu cijenu prodati i njihovu službenu majicu...



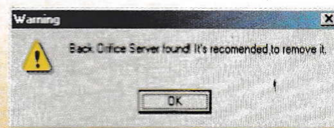
...ili ručni sat izrađen »kvalitetno i s kvalitenim kožnim remenom«. Da baš! Posljednji modni krik već davno preminulog vlasnika.

## RIJEŠITE SE BO-a U 5 KORAKA!

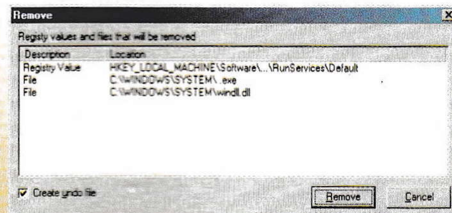
Događaju se čudne stvari kada ste priključeni na Internet? Pristupna lozinka za HPT je bez ikakvog razloga nevažeća? Datoteke nestaju s vašeg diska bez ikakvog vidljivog razloga? Kada chatate s nekim preko ICQ-a, u razgovor se ubacuje treća osoba? Windowsi vam izbacuju poruke koje nikad prije niste vidjeli? Tvrdi diskovi u PC-u počinju bez razloga mahnito raditi, a vrata CD-ROM pogona se otvaraju i zatvaraju sama od sebe? Čestitamo, netko vam je »uvalio« BO! Prvo što vam pada na pamet je nepopularna opcija formatiranja diska i reinstaliranja Windowsa no to, srećom, nije potrebo zahvaljujući Ivici Dimjaševiću koji je napravio zgodan programčić BO Remover koji radi upravo to - jednostavno uklanja BO s računala. Napominjemo da na Internetu možete naći upute po kojima možete ručno ukloniti BO, no kako taj proces zahtijeva prčkanje po registryu - potencijalno opasna operacija za stabilnost vaših Windowsa - savjetujemo vam da ne pribjegavate spomenutom rješenju, osim ako vaše poznavanje računala ne seže dublje od običnog vikend-korisnika Windowsa. Na Internetu možete naći i druge programe koji uklanjaju BO, no Ivičin nam se posebno dopao zbog jednostavnosti i, k vragu, domaći je! BO Remover možete naći u Utils sekciji ovomjesečnog CD-a, a znatiželjne upućujemo na WWW stranice autora http://members.xoom.com/SmokeSoft/. Ako ikad popljugate BO, znat ćete cijeniti ovaj zgodni programčić a tada bi bilo lijepo da autoru pošaljete kraći mail na smokesoft@xoom-mail.com davši mu tako do znanja da vam je njegov programčić pomogao. Kada uklanjate BO, budite sigurni da niste on-line i da slijedite ovih 5 koraka:



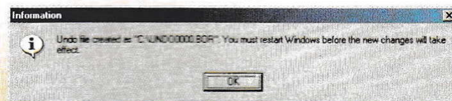

**1. Pokrenite BO Remover i naložite mu neka potraži i ukloni BO server.**




**2. Hopla! Znači imam BO server na svom stroju. Jedan klik na OK...**




**3. ...i BO Remover nas izvješćuje o akcijama koje će izvršiti da bi uklonio BO. Odabiremo Remove...**




**4. ...i program nas obavještava da je uspješno uklonio BO. Sada morate restartati Windowse uz napomenu da još ne brišete BO Remover jer »čišćenje« neće biti uspješno!**




**5. Nakon restarta, program nas obavještava da je sustav čist. Tek sada možete, ako baš morate, obrisati BO Remover!**

## »Ovo nije program koji bismo mi ili naši korisnici trebali uzeti ozbiljno«

*Edmund Muth*
*Microsoft*

brišem niti formatiram. Ja samo svakodnevno punim svoju ICQ kontakt listu sa novim ljudima i onda im, kad su on-line, pošaljem BO server i kažem 'evo ti ovaj mali, zgodni Internet Tetris da možemo igrati jedan protiv drugoga'. Većina ljudi popuši foru, ja im onda pokupim passworde za Internet i potrošim im sve impulse na Pilotu«. Naravno, to je najblaži mogući scenarij. Imao sam sreću što je haker koji mi je poslao BO imao »razvijenu« moralnu svijest i nije bio destruktivno raspoložen, no da je htio, mogao je bez problema formatirati moj disk (srećom, do mreže poduzeća bi teško došao zbog firewall računala), što bi tjedan dana prije završetka novog broja imalo poguban učinak na ritam izlaženja našeg lista.

## BUDUĆNOST?

Iako je po BO server lako prepoznati po dužini izvšne datoteke i nepostojanju ikone, u posljednje vrijeme su se hakeri dosjetili inovativnijim rješenjima pa ga »prikače« na EXE datoteke u koje inače ne sumnjate. Recimo, s Interneta ste skinuli neku zgodnu igricu koju je napisao tamo neki haker, pokrenete je, i zbilja - igrica je cool - ali se njenim pokretanjem instalirao i BO koji je bio »prikačen« na igru. Napominjemo, razloga za paniku nema sve dok kupujete softver koji dolazi iz pouzdanih izvora (znači, izravno od dobavljača ili proizvođača) jer je autorima BO-a skoro nemoguće nakačiti svoj programčić na, primjerice, sve Need for Speed 3 CD-ove koje proizvodi Electronic Arts. No, ako svoj softver nabavljate iz piratskih izvora, sve su realnije šanse da ćete ga dobiti jer su autori Back Orificea vrlo dobro povezani sa crackerima i softverskim piratima. Dakle, u slučaju BO-a sigurnost je potpuno u domeni korisnika koji svojim stavom i oprezom može spriječiti neovlašteno instalirnje programa na svoje računalo, no prije toga mora biti svjestan nekih činjenica koje smo iznijeli u ovom tekstu. Ako ste i vi, dragi čitatelji, imali neugodnih iskustava s Back Orificeom ili želite prokomentirati ovdje izloženu tematiku, ohrabrujemo vas da nam se javite na poznatu e-mail adresu. Dotad, oprezno s tim EXE datotekama.



## ČISTOĆA JE POLA ZDRAVLJA

**Ako niste sigurni u vlastiti oprez, savjetujemo vam da svaki put kad se priključite na Internet pokrenete BO Remover i provjerite jesu li vam Windowsi »zagađeni« BO serverom. Trik za posebno zaboravne: preselite BO Remover u mapu StartUp (u Start izborniku) pa će se program automatski učitati pri svakom dizanju Windowsa i podsjeti vas da provjerite jednim jednostavnim klikom imate li BO na vašem PC-u.**

raži i

Jedan

e će
..

o BO.
da još
spješno!

ustav čist.
emover!

No, ako
sve su
ori Back
na i soft-
urnost je
stavom i
nstalirnje
mora biti
u ovom
eugodnih
mentirati
da nam
oprezno

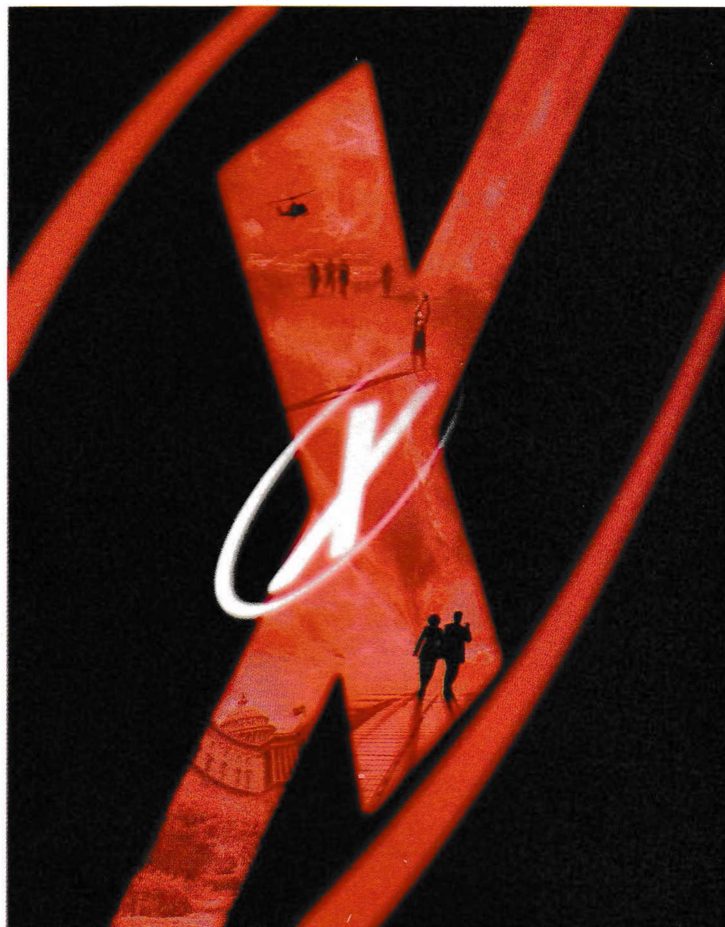
ljučite na
đeni« BO
artUp (u
Windowsa
em PC-u.

# The X-Files:

# Fight The Future

| | |
|---|---|
| **GLAVNE ULOGE** | *David Duchovny, Gillian Anderson, Marthin Landau, William B. Davis* |
| **REDATELJ** | *Rob Bowman* |
| **TRAJANJE** | *122 minuta* |
| **ŽANR** | *SF / akcija / thriller* |
| **ZVUK** | *DTS / Dolby Digital / SDDS* |

X-Files, jedan od najvećih fenomena televizijske industrije devedesetih doživio je svoju inkarnaciju na filmu. Film prati specijalne agente Muldera i Scully kroz mrežu intrige stvorenu misterioznim bombardiranjem poslovne zgrade u Dallasu i tajnama koje leže duboko zakopane u njoj. Radnja je smještena između Washingtona, vrelog južnog Texasa (Roswell?), tajnih sastanaka u Lodonu i zaleđenih bespuća Antarktika. Tvorci filma žele predstaviti X-Files svijet onima koji nisu nikada gledali seriju, ali i biti zanimljivi postojećim fanovima, odgovarajući na mnoga pitanja kojima su nas mučili tijekom 5 sezona prikazivanja serije. Zadire se u dubine mitologije filma, a mnoge će zanimati i produbljivanje veze između Muldera i Scully. Istina o projektu koji prijeti ljudskoj budućnosti konačno će biti otkrivena. Film je režirao Rob Bowman po scenariju Chrisa Cartera, scenaristi serije, te po priči Chrisa Cartera i Franka Spotnitza. Od glumaca poznatih iz serije, u filmu ćete prepoznati »čovjeka s cigaretom« kojeg glumi kanadski glumac William B. Davis. Zanimljivo je da on u stvarnom životu uopće nije pušač te za vrijeme snimanja puši biljne cigarete (Morley). Kao i u seriji, jedan je od ključnih čimbenika zapleta. Za vrhunske specijalne efekte pobrinule su se kuće Amalgamated Dynamics i KNB EFX grupa (poznate po svojem radu na Alienu 3 i Alien : Ressurection). Specijalni efekti vrhunski su skrojeni, ali služe razvoju vrlo intrigantne radnje. Vrhunski koncipiran film predstavlja intrigantan rasplet događaja tijekom 5 sezona prikazivanja serije. Film ne smiju nikako propustiti ljubitelji X-Filesa, a preporučujem ga i ostalima. Tko zna, možda ćete i vi postati X-Files grupies.







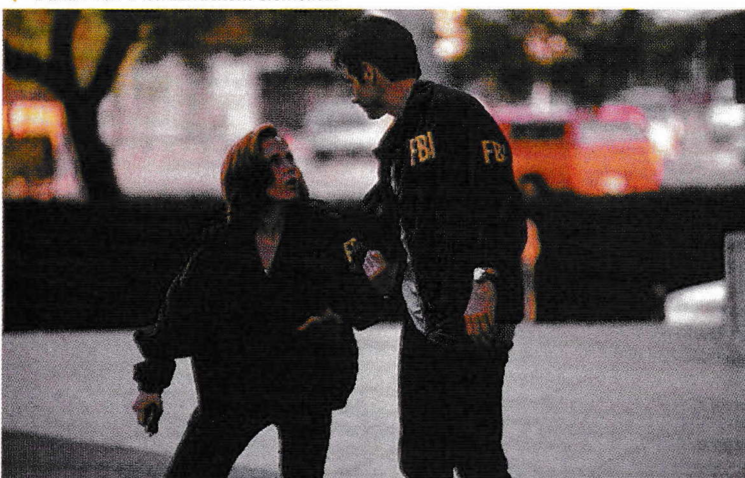




▼ **Dana i Fox u istraživačkom elementu.**

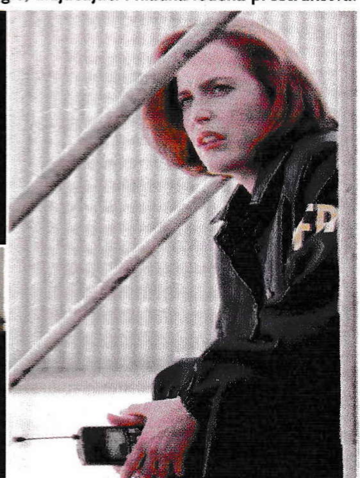


▲ **Radnja filma zbiva se diljem zemaljske kugle, uključujući i hladna ledena prostranstva.**







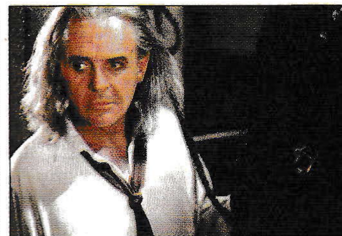
# The Mask Of Zorro

**»Oštrim mačem i oznakom u obliku slova Z brani slabe i iskorištavane, te ispravlja nepravde koje su im nanesene!«**

| | |
|---|---|
| **GLAVNE ULOGE** | Antonio Banderas, Anthony Hopkins, Catherine Zeta Jones |
| **REDATELJ** | Martin Campbell |
| **TRAJANJE** | 136 minuta |
| **ŽANR** | akcijski / avanturistički/ ljubavni |
| **ZVUK** | DTS/Dolby Digital / SDDS |



The Mask Of Zorro je romantična avantura o ljubavi i časti, tragediji i trijumfu smještena u Mexico u vrijeme njegove borbe protiv španjolskog tlačitelja. Na trenutke će vas film iznenaditi svojom komikom te isto tako ganuti do suza. Samotni odmetnik kojem je mačevanje jedina umješnost preobražava se tijekom filma svojim akcijama u elegantnog heroja… Prošlo je 20 godina otkako se Don Diego de la Vega (Anthony Hopkins) borio kao legendarni romantični heroj protiv španjolske agresije u Alta Californiji. Bio je zatvoren dvadeset godina, i sada mora naći nasljednika koji će zaustaviti Don Rafael Montera (glumi ga Stuart Wilson), bivšeg španjolskog guvernera Alta Californie koji ga je zatvorio, te njegovu kćer Elenu (Catherine Zeta Jones) koja kani kupiti Kaliforniju od predsjednika Mexica, generala Santa Anne. Alejandro Murieta (Antonio Banderas) sitni bandit problematične prošlosti jedina je Don Diegova nada zato ga transformira u novog Zorroa. Murieta bi jedini mogao osujetiti Monterove zle nakane jednom za svagda.
The Mask Of Zorro prati novog Zorroa… Stvari se zakompliciraju kad se Murieta zaljubi u ženu za koju se zanima i stari Zorro. Prekrasan film. Odlaskom u kino očekujte vizualno bogat film, mješavinu komedije, akcije i romanse, odlično napisan i izveden. Hopkins je ostvario izvrsnu ulogu, a ni Banderas nije loš kao novi maskirani odmetnik. Catherine Zeta Jones je ovim filmom dignuta u zvjezdane visine. U filmu neće biti ni mnogo krvi ni mnogo golotinje, a ako se i pojave, više služe razvoju radnje. Ovo je jedan od rijetkih filmova univerzalno gledljivih za one od 7 do 77 godina (i više). Napomena: nemojte ovom filmu suditi po trailerima i teaserima viđenim u kinima i na videokazetama jer su ondje uglavnom prikazane eksplozije i mačevanje, dok su komične scene između Banderasa i Hopkinsa u cijelosti izostavljene iako su najbolji dio filma… Svakako pogledati.



**Anthony Hopkins vrstan je glumac i to dokazuje izvrsnom glumom u ovom filmu**



**Catherine Zeta Jones u ulozi prekrasne Elene za čiju se naklonost bori Banderas. Film koji ju je iz statusa gotovo nepoznate glumice vinuo među zvijezde**

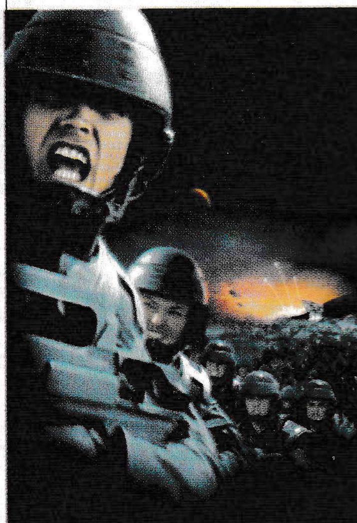
P R E P O R U Č A M O   N A   V I D E U

U SURADNJI S VIDEOTEKOM **BENSTON**, GAJNICE 18

# Svemirski vojnici



| | |
|---|---|
| **REDATELJ** | Paul Verhoven |
| **GLAVNE ULOGE** | Casper Van Dien, Denise Richards, Dina Meyer |



Svi ste gledali Total Recall, Robocopa ili koji sličan Verhovenov film. Njegovi filmovi obiluju naturalističkim scenama, izravni su i uvijek drugačiji od drugih. Isto vrijedi i za Starship Troopers. Riječ je o iznimno inteligentnoj satiri na znanstveno-fantastične i ratne filmove. Pozorniji gledatelj uočit će oštru kritiku današnjeg društva i shvatiti da budućnost kakvom je Verhoven opisuje i nije tako nemoguća kako se čini na prvi pogled. Radnja filma je jednostavna, rat čovječanstva protiv izvanzemaljske rase kukaca, kroz koju se provlači srednjoškolska američka sapunica poput one kakvu imamo u Beverly Hillsu. Film je prava audiovizualna poslastica. Broj specijalnih efekata nadmašuje jedino broj mrtvih koji se pojavljuju u filmu. No, takva nemilosrdnost prema ljudskom životu daje filmu uvjerljivost. Film krasi rijetka osobina: višekratna gledljivost. No, ne preporučujemo ga mlađima od 15 godina jer je Verhoven brojna sakaćenja, kako ljudska, tako i izvanzemaljska, prikazao vrlo slikovito i zorno te će mnogi imati noćne more…

## JOŠ DVD NASLOVA

Nedavno ste u ljetnom broju Hackera mogli čitati o DVD filmovima i njihovom premijernom predstavljanju u Hrvatskoj. U to doba je bilo dostupno oko 15-ak naslova izdanih pod okriljem ISSA film&videa, uz obećanje da će do kraja godine biti predstavljeno više naslova. To obećanje se počelo ispunjavati s obzirom da je ISSA film&video nedavno potpisao izdavački ugovor s još jednom američkom major kompanijom - Buena Vista International - i time obogatio svoju ponudu sa 8 novih DVD naslova koji su se pojavili na tržištu 6. listopada: Grimizna plima, Ucjena, Ništa za izgubiti, 101 Dalmatinac, Homeward Bound, Metro, Fenomen, Kad si spavala. Osim ovih naslova, ISSA najavljuje i nova izdanja Warner Brosa koja bi trebala biti dostupna u trenutku izlaska časopisa na kioske, a radi se o filmovima: Kontakt (Special Edition), Zavjera, Specijalist, Dan očeva, Michael Collins, Mostovi kotara Madison, Slučaj Pelican, Tajna Jupiterovog mjeseca, Zora očajnika i Razgovor s vampirom. Izgleda da se DVD kotač konačno počeo micati s mrtve točke.

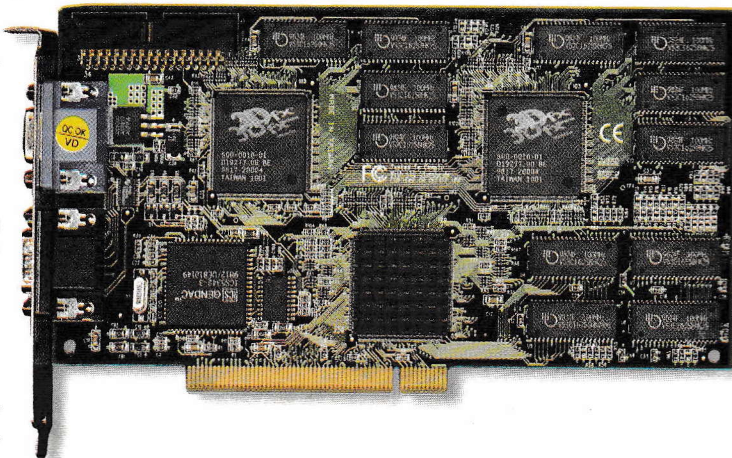


*Nova inkarnacija Voodoo dvojke*

# Hercules Stingray/2

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Hercules |
| USTUPIO | Microline |
| CIJENA | 2350 kn |
| ZA | pasivni hladnjak<br>količina memorije<br>SLI konektor |
| PROTIV | loš kabel<br>visoka cijena<br>nema bundlea |
| DOJAM | Još jedan u nizu Voodoo 2 utemeljenih ubrzivača, cijenom i performansama neznatno se razlikuje od ostalih V2 utemeljenih kartica. |

Hercules se odlučio pridružiti rastućoj obitelji proizvođača 3D ubrzivača temeljenih na Voodoo 2 chipsetu. Osnovni dizajn kartice u cijelosti odgovara *3Dfx-ovoj* referentnoj kartici. Otvorivši kutiju, u oči upada pasivni hladnjak na Pixelfx čipu. Kartica ima 12 MB single cycle EDO memorije. Jedna od prvih igri u kojima se očituje prednost 12 MB nad 8 MB memorije kod Voodoo 2 temeljenih kartica je Need For Speed 3, gdje kontrolnu ploču automobila možete dobiti samo na Voodoo dvojci s 12 MB memorije (ili ako imate neki AGP 3D ubrzivač). Po tvorničkoj postavci, procesor radi na 93 MHz, što je lako promjenjivo Herculesovim HercuMeter Utility programom dobijenim uz karticu. Program dopušta podešavanje kartice na više od 100 MHz, što će izvući maksimum iz nje, no ovakve perverzije preporučujemo samo onima s odličnim hlađenjem unutar kućišta jer će inače plakati nad uništenom karticom. Autodetekcija i instalacija drivera potrebnih za uporabu kartice je gotovo potpuno automatizirana. Kao lošiju stranu kartice svakako treba navesti 15-pinski D-SUB loop kabel koji je izveden nekvalitetnije nego kod ostalih Voodoo (2) kartica. Degradacija kvalitete slike na monitoru posebno je vidljiva pri rezoluciji od 1024x768 pixela i viših, kada gledate bijele fontove na crnoj pozadini. Na tržištu postoji ista ovakva kartica s dodatnim kompozitnim i S-Video izlazom koji služe za spajanje kartice na TV. S karticom dobijate jedan CD s upravljačkim programima za nju, ali ne dobijate nikakve originalne igre, što će mnoge natjerati da umjesto ove kartice kupe sličnu po performansama, ali niže cijene i bogatijeg bundlea (Diamond Monster II 12 MB, Orchid Righteous 2...)



**Primjetite veliki pasivni hladnjak koji štiti karticu od pregrijavanja.**

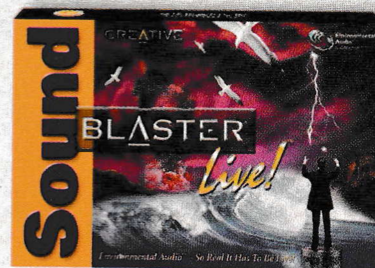
**REZULTATI TESTIRANJA**

| test | razlučivost | brzina u FPS |
|---|---|---|
| Direct3D* | 640×480 | 102.5 |
| | 800×600 | 78.5 |
| Quake 2 | 640×480 | 59.1 |
| | 800×600 | 36.3 |

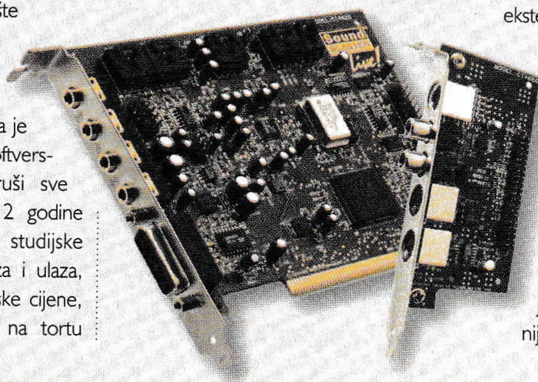
*PCPlayer D3D Benchmark

*Creative uživo i izbliza...*

# Creative Soundblaster Live!




Creative je dosad bio relativno neaktivan kad je o zvučnim karticama riječ. Živio je na slavi koju mu je zasluženo priskrbila Soundblaster serija zvučnih kartica. Stigao je Soundblaster Live!, više nego vrijedan nastavak te serije. U međuvremenu, neki drugi proizvođači počeli su se gurati na tržište 3D zvuka (Diamond...). Kao standard nametnuo se Aureal 3D. Kada su se počeli etablirati na tržištu i kada je počela pristizati kakva-takva softverska podrška, Creative im ruši sve planove: izbacuje na tržište 2 godine pripremanu zvučnu karticu studijske kvalitete zvuka, studijskih izlaza i ulaza, nevjerovatnih mogućnosti i niske cijene, Soundblaster Live! Kao šlag na tortu novopečeni vlasnik ove kartice dobiva odličnu podršku za svoj novi hardver preko Interneta. Ona ne završava samo na redovitom poboljšavanju drivera, nego ćete moći skinuti nove zvučne banke, razne ambijentalne postavke zvuka, novi softver, demo programčiće i slične zgodne stvarčice koje vlasniku hardvera daju osjećaj da je za svoj novac dobio uistinu odličan proizvod, s odličnom podrškom, te da se proizvođač uistinu brine za svoje kupce. Kartica podržava DirectSound, DirectSound3D, i DS3D s »ambijentalnim ekstenzijama«. Odnos signal/šum kartice iznosi 96 db. Glavni procesor na kartici, EMU10K1, ima nevjerojatnu snagu od 1000 mipsa. Prije nego su poslani na jedan od brojnih izlaza, svi zvukovi su procesirani u 32-bita pri uzorkovanju od 48 kHz uz uporabu osmerostruke interpolacije. Za laike: stvar nevjerojatno dobro zvuči i na kvalitetnijoj opremi razlika je itekako zamjetna. Sama kartica sastavljena je od dva dijela. Glavni predstavlja klasičnu zvučnu karticu koja straga ima ulaz za mikrofon i Line-in te dva nepojačana izlaza (Line Out), za prednji i stražnji par zvučnika. Drugi dio je ulazno/izlazna kartica koja se na glavnu spaja sličnim kabelom kao i IDE jedinice. Na njoj su smješteni digitalni izlazi i ulazi. Riječ je o SPDIF ulazu/izlazu, MIDI ulazu/izlazu, a tu je i digitalni izlaz. Iako će ovo malo značiti prosječnom Joži koji se na PC-u samo igra, ove će nove mogućnosti itekako cijeniti mali bendovi koji nemaju novca za studijsko snimanje i njima slični. Mogućnosti primjene se tu ne iscrpljuju, moći ćete spojiti vaš Desktop Theatre sustav na vanjski Dolby Digital dekoder/pojačalo kao i skladati skladbe pomoću vanjske klavijature spo-

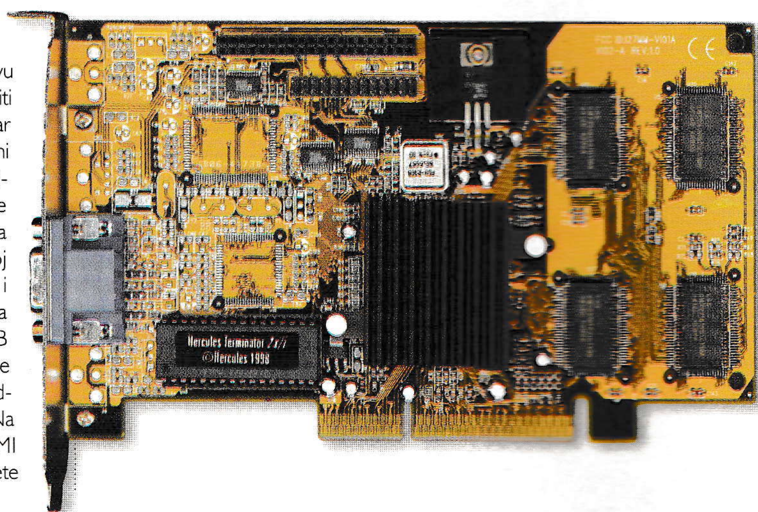


***Intel i740 utemeljeni 2D/3D ubrzivač***

# Hercules Terminator 2x/i

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Hercules Terminator 2x/i |
| USTUPIO | Microline |
| CIJENA | 680 kn |
| ZA | cijena<br>3D performanse |
| PROTIV | mogla bi biti i brža |
| DOJAM | Jeftina kartica boljih performansi nego što se očekuje |

Tijekom godine pojavile su se brojne kartice utemeljene na Intelovom 2D/3D grafičkom čipu zamišljene kao ubzivači velike snage i velikih mogućnosti koje bi i cijenom bile pristupačne korisnicima. Odlučili smo, stoga, na testiranje uzeti novu Herculesovu karticu Terminator serije i provjeriti kvalitete kojima se hvali. Prva stvar koju ćete uočiti na kartici je golemi pasivni hladnjak koji pospješuje disipaciju topline s procesora (čini se da je dodavanje pasivnog hladnjaka postao pozitivan trend koji joj dodatno pospješuje performanse i trajnost kartici). Testirana kartica imala je AGP 2x sučelje i 8 MB SDRAM-a. 2D i 3D performanse su zadovoljavajuće kako za uredsku, tako i za kućnu uporabu. Na njoj postoji bi-direkcioni VMI CCIR601 video port na koji ćete moći u budućnosti spojiti MPEG 2 dekoder. Inače, Intelov i740 čip prati zao glas da su u nj ugrađene neke posebne funkcije koje mu jamče veće prefomanse od realnih u Winbench 3D testu (pokazuje performanse u rangu Voodoo 2 kartice!?). Suprotno tome, igre koje smo vrtjeli na njoj išle su glatko i bile su igrive (NFS 3, Forsaken...). Ova kartica pokazala se odličnim izborom onima koji slaže jeftiniju konfiguraciju, a ne želi trpjeti na području zabave. Velika količina memorije, maksimalna rezolucija, dubina boje i osvježavanje čine ovu karticu ozbiljnim konkurentom u utrci za mjesto najisplativije 2D/3D grafičke kartice.




Kartica posjeduje i VIP port na koji se može spojiti Mpeg II dekoder.

**REZULTATI TESTIRANJA**

| test | razlučivost | brzina u FPS |
|---|---|---|
| Direct3D* | 640×480 | 54.3 |
| | 800×600 | 32.1 |

*PCPlayer D3D Benchmark



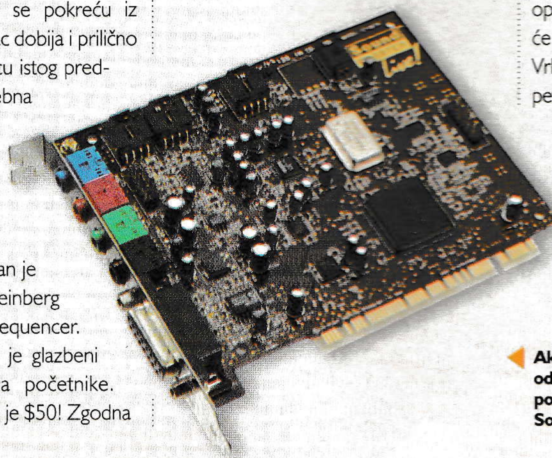
**Environmental Audio™ by CREATIVE®**




Za sve kupce Soundblaster Live! kartice Creative je osigurao poseban popust na odličan 4.1 zvučnički sustav koji podržava 4 kanala.

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Creative Labs |
| USTUPIO | Algoritam |
| CIJENA | nazvati |
| ZA | mnogi digitalni efekti<br>odličan 3D zvuk |
| PROTIV | ništa |
| DOJAM | Creative ponovno dokazuje da je gospodar zvuka na svakom osobnom računalu |

jene na Midi ulaz/izlaz. Instalacija prolazi sasvim glatko, plug 'n play radi bez greške. Potom instaliramo gomilu softvera koji dolazi s karticom, spajamo dva para zvučnika i živčano čekamo podizanje Windowsa s novom dugoočekivanom komponentom. Već pri bootanju Windowsa doživljavamo šok. Naime, zvučnici su bili na jačem nego obično i nemalo smo se stresli kad je zagrmio novi uvodni zvučni uzorak u *prozore* koji instalira Live! Stvar zvuči prokleto realno! Već smo krenuli zatvarati prozore na redakciji, očekujući oluju, kad smo shvatili da je to samo novi Live! Polako shvaćamo zašto je novom Cretiveovom uratku dano upravo to ime! Obično PCI zvučne kartice imaju problema s igrama u DOS-u (iznenadili biste se koliko ljudi još uvijek igra Carmageddon u DOS-u). Live! to rješava emuliranjem SB 16 standarda koji je, barem za našeg testiranja, radio savršeno. Testirali smo ga na dvije-tri dostupne nam igrice koje se pokreću iz DOS-a. Uz karticu, kupac dobija i prilično vrijedan Bundle. Perjanicu istog predstavit će igračima posebna Full Retail verzija Unreala s posebnim 3D EAX (Enviromental Audio Extension) zvukom. Sound Forge X4.0 odličan je editor zvučnih zapisa. Steinberg Cubasis AV vrhunski je sequencer. Mixman Studio izniman je glazbeni program, pogotovo za početnike. Cijena u maloprodaji mu je $50! Zgodna stvar koja će vam povezati sve SB Live! programe je Creative Launcher, nešto slično kao taskbar, koji se ugnijezdi na vrhu ekrana, a predstavlja prečicu do svih važnijih programa i funkcija vaše nove zvučne kartice. Dobili smo novog kralja na tronu zvučnih kartica! Creative će uistinu zasluženo opet ponijeti ovu titulu i ne vjerujemo da će mu se tako skoro itko približiti. Vrhunski obavljen posao, Creativeu čista petica od nas!



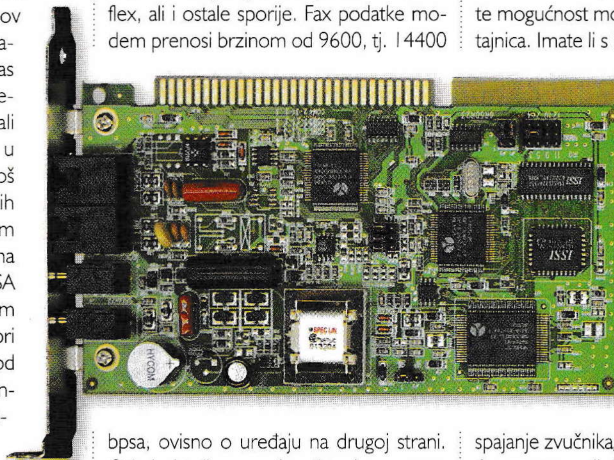
Ako nemate nikakve koristi od digitalnog ulaza i izlaza, postoji i jeftinija verzija kartice, Soundblaster Live! Value.

*I am the Modulator!*

# The Modulator V.90 interni modem

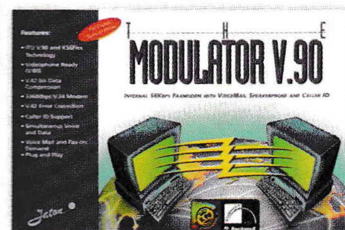
| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Jaton Corporation |
| USTUPIO | KIM Computers |
| CIJENA | 510 kn... |
| ZA | cijena |
| PROTIV | ime mu zvuči kao ime nekog Transformer robota |
| DOJAM | bezimemi modem koji šuti i radi |

Sudeći po brojnosti vaših reakcija na opisani Digicomov modem u prošom broju, zaključili smo da se mnogi od vas spremaju na kupnju bržeg modema. Kako bismo vam olakšali muke i pomogli u odluci, u ovome broju donosimo opis još jednog V.90 modema sličnih mogućnosti i niže cijene. Modem je interni, i kao većina takvih, na matičnu ploču spaja se preko ISA sučelja. Zahvaljujući ugrađeom p'n'p čipu, modem je odmah pri bootanju sustava detektiran od strane matične ploče i od Windowsa 98. Nakon brze instalacije drivera spreman je za rad. Podržani standardi uključuju od najbržih V.90, k56 flex, ali i ostale sporije. Fax podatke modem prenosi brzinom od 9600, tj. 14400



bpsa, ovisno o uređaju na drugoj strani. Od dodatnih mogućnosti treba spomenuti istodobni prijenos zvuka i podataka te mogućnost modema da bude glasovna tajnica. Imate li s HPT-om sklopljen ugovor za neke posebne mogućnosti telefonije (npr. Caller ID- pokazivač broja s kojeg vas se zove), modem će ih svesrdno iskoristiti. U sprezi s tim bit će i dodjeljivanje različitih zvonjava (telefona, modema, računala) ovisno od pozivača. Na modem je ugrađeno sučelje za spajanje zvučnika/slušalica i mikrofona koji će vam pomoći da ga u cijelosti iskoristite.

Sve u svemu, kvalitetan proizvod koji za vrijeme našeg testiranja (višesatni boravci na Internetu tijekom desetak dana) nije stvarao probleme, nego je korektno izvršavao ono što se od njega očekivalo.

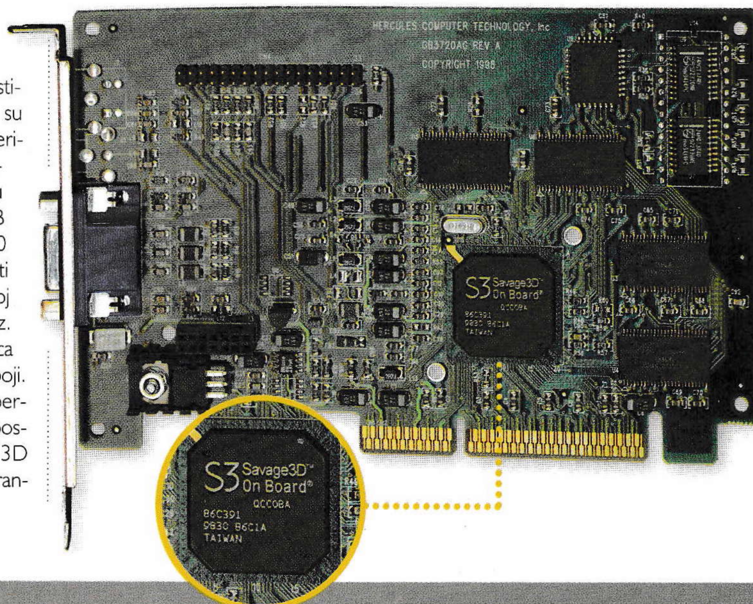



*S3-ev povratak iz mrtvih!*

# Hercules Terminator Beast

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Hercules |
| USTUPIO | Microline |
| CIJENA | 900 kn... |
| ZA | kompresija tekstura<br>kvaliteta prikaza u igrama |
| PROTIV | Mali problemi s kompatibilnošću riješivi s novim driverima |
| DOJAM | Odlične mogućnosti u cijelosti podržane tek u budućim igrama |

Već na E3-u su se mogle vidjeti prve pokusne kartice sa S3-ovim novim grafičkim čipom, Savage 3D. Od svih ostalih čipova, S3-ov se razlikuje ugrađenom tehnologijom za kompresiju tekstura. Omjer kompresije varira od 400% do 600%. Ovo, vrhunske 2D performanse, brzi ugrađeni 3D engine, DVD podrška i razumna cijena bi, nadaju se u S3-u, trebalo pretvoriti Savage 3D u idealnu igračku platformu. Jedan od prvih koji se na tržištu pojavio sa Savage 3D temeljenom karticom bio je Hercules. Zahvaljujući brzini dobavljača, karticu smo dobili na testiranje samo tjedan dana nakon što su prvi primjerci počeli stizati distributerima! 2D performanse su zadovoljavajuće, iako proizvođač tvrdi da su najbolje u klasi. Zahvaljujući 8 MB SDRAM-a i brzim DAC-om na 250 MHz, kartica je sposobna ostvariti rezolucije do 1600x1200 u 16-bitnoj boji pri osvježavanju ekrana od 85 Hz. Magičnu granicu od 100 Hz kartica probija na 1280x1024 i 16-bitnoj boji. Ni igrači koji očekuju vrhunske 3D performanse neće biti zakinuti! Kartica posjeduje sve standardne aspekte 3D ubrzanja, uključujući i trilinearno filtriranje u jednom prolazu. Zgodna stvar koju kartica omogućava je igranje igara koje bi se inače izvršavale u 16 bita u 24- bitnoj grafici, tj. u 16,7 milijuna umjesto u 65000 boja. Razlika je nevjerojatna! Ugrađena kompresija tekstura odobrena je kao standardna od strane Microsofta i ugrađena u DirectX, što znači da će se uskoro pojaviti kartice i ostalih proizvođača sa sličnim rješenjima. Beast nudi zanimljivo rješenje kad je o playbacku DVD-a riječ. Sama dekompresija Mpeg-2 signala nije uključena na čipu. Za to će se pobrinuti CPU. Kartica je tu da ispravi ono što zezne procesor. Rabljene su tehnologije »Sub-Picture-Blending« – pretapanje iz slike u sliku, i »motion compensation« – ako je precesor preslab da ostvari puni frame-rate, kartica to kompenzira uspješnim trikom... Uz karticu ne







dolaze u Bundleu nikakve igre. Na CD-u ćete, osim drivera, naći i Hercules Entertainment Center koji će vam omogućiti gledanje DVD-a, video CD-a, glazbenih CD-a itd. Prema vijestima na Internetu, uskoro dolaze prerade nekih igara koje će posebno iskoristiti Savageove mogućnosti uporabom »masnih« tekstura (Unreal...). Uz karticu dobijate i Glide driver koji vam omogućuje igranje Glide igara bez 3Dfx-ove kartice! S3 je obavio uspješan posao. Vidjet ćemo kako će se držati protiv Rive TNT i Bansheea!

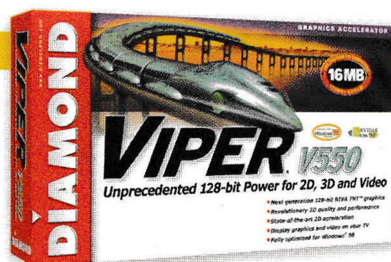
**REZULTATI TESTIRANJA**

| test | razlučivost | |
|---|---|---|
| Direct3D* | 640×480 | blokira |
| | 800×600 | blokira |

*PCPlayer D3D Benchmark

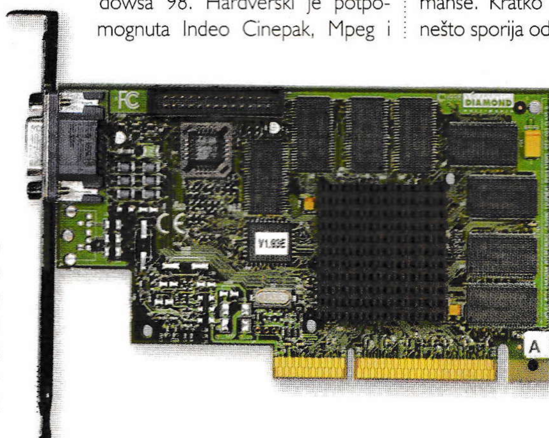
*Voodoo 2 ubojica?*

# Diamond Viper V550




| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Diamond Multimedia |
| USTUPIO | GAMA |
| CIJENA | 1750 kn |
| ZA | količina memorije |
| | 2D/3D performanse |
| PROTIV | cijena |
| DOJAM | Vrhunski proizvod za vrhunsko računalo |

Viper V550 nasljednik je kartice koju smo vam predstavili prije nekoliko mjeseci, Viper 330, kartice temeljene na nVidia Riva 128 čipu koji nas je oduševio. Zato tako mnogo i očekujemo od njenog nasljednika, Rive TNT. Kartica što smo je dobili na testitanje imala je AGP sučelje. 16 MB memorije koja kuca na 125 MHz zadovoljit će Windowse u 1600×1200 pri 32-bitnoj boji. Profitirat će i igre, i njih ćete sada moći pokretati u rezolucijama do 1600×1200. Tijekom testiranja nismo imali nikakvih problema! Klasične Windows aplikacije (Internet Explorer, Word...) radile su pri svim dubinama boje i svim rezolucijama besprijekorno. Kvaliteta slike je vrhunska, a za maksimalne rezolucije preporučujemo vam barem 19-inčni monitor. Podržana je i multimonitor mogućnost Windowsa 98. Hardverski je potpomognuta Indeo Cinepak, Mpeg i Mpeg II (samo AGP) video dekompresija. Postoji model kartice sa TV izlazom. No, ipak, nas najviše zanimaju 3D performanse. Kratko i jednostavno, kartica je nešto sporija od Voodoo 2 temeljenih, ali nudi veću kvalitetu prikaza i veće rezolucije igranja. Uz karticu ćete dobiti i vrlo bogat bundle - uključuje i vrhunsku 3D autoutrku Motorhead. Kome preporučiti ovu karticu? Ako ste Quake 2 obožavatelj još uvijek je najbolje rješenje Voodoo 2. Ako imate išta slabije od Pentiuma II, također biste se trebali odlučiti za neku drugu karticu, možda s Voodoo Banshee čipom, koji je jeftiniji. No, ako imate vrhunsko računalo i zahtijevate »top notch« karticu, Viper bi trebao biti vaš izbor. Diamond je poznat po kvaliteti svojih proizvoda, ni ovaj put nije razočarao.



**REZULTATI TESTIRANJA**

| test | razlučivost | brzina u FPS |
|---|---|---|
| Diamond Viper V550 | 640×480 | 51.4 |
| | 800×600 | 48.1 |
| | 1024×768 | 35.6 |
| Diamond Monster 2 8 Mb | 640×480 | 63 |
| | 800×600 | 55 |
| | 1024×768 | 0 |

**Igraće palice opisane u Hackeru br. 40 na str. 93 ustupio Microline.**

# HELP LINE

# S.O.S

**Svatko kad-tad zapne u nekoj omiljenoj mu igri, i to nije sramota. Sramota je ne pitati za savjet one koji to najbolje znaju.**

## TREBAM ODJEĆU

Igram Jedi Knight: Misteries of the Sith i mislim da je to jedna od najboljih FPP igara. Međutim, došao sam do palače Ka'Pa the Hutta i ne mogu dalje u svetište jer nigdje ne mogu pronaći Tusken odjeću. Vjekoslav iz Osijeka

Da bi se domogao odjeće, pronađi skriveni prolaz koji se nalazi kraj police s knjigama. U prolazu ćeš naći backpack, a u njemu odjeću koja ti treba.

## T-REX PROBLEMI

Zapeo sam na trećem nivou Detahtrap Dungeona u kojem ne mogu nikako ubiti T-Rexa. Kako dalje? Marijan iz Nedelišća

Nemoj se previše približavati T-Rexu jer će te odmah spržiti. Umjesto toga, budi na odstojanju i gađaj ga dalekometnim oružjem ili spellovima (npr. fireballom).

## NEUNIŠTIVI MINOTAUR

Zapeo sam u King's Quest 6 u katakombama, tamo me Minotaur svaki put ubije. Damir iz Zagreba

Ovdje moraš pametno uporabiti crveni šal (red scarf). Naime, minotaur će se zaletjeti na nj i ostati na mjestu mrtav. Logično, zar ne?

## MOST NA RIJECI...

Igram Lands of Lore 2 i nikako ne mogu prijeći preko mosta u Huline Jungle nivou jer se on uvijek sruši čim kročim na nj. Anelis iz Zagreba

Rješenje ovog problema je vrlo jednostavno i logično - nemoj prelaziti most kada si zvijer, pričekaj da se pretvoriš u Luthera ili guštera.

## TKO VISOKO LETI...

Kupio sam odlični Apache Longbow, no igra mi je preteška i to me već prilično deprimira. Ne mogu se dignuti u zrak a da me netko ili nešto ne obori. Postoje li nekakvi cheatovi za ovu igru? Dominik iz Splita

Postoje - odi na glavni izbornik i ondje izaberi PILOT's LOG. Pod username i pilotname unesi MONTY BARRYMORE i aktivirao si cheat koji te čini neranjivim i daje ti najbolja oružja.

## FANTAZIRANJE

Pomozite mi u Final Fantasyju 7! Nikako ne mogu ući u hram jer mi, navodno, treba neki ključ do kojeg ne mogu doći. Dean iz Opuzena

Već si zapeo na prvom CD-u. Ništa zato, na vrhu hrama je crni stvor sličan onima što si ih sreo u Nibelheimu. Razgovaraj s njim, zabljesnut će se i odlebdjeti u zrak. Idi u hram gdje ćeš sresti Tsenga kojeg su Sephirothi gadno ozlijedili. On će ti dati keystone koji će ti otvoriti prolaz u hram gdje ćeš potražiti onoga tko ga je ozlijedio. Istraži »dais« u sredini te iste sobe i bit ćeš teleportiran u srce hrama.

## TRI I VIŠE LOPTICA

Postoje li neke druge šifre za Addiction Pinball, osim onih koje daju tri loptice? Miljenko iz Križevaca

Nažalost, osim trainera za igranje s tri loptice kojeg možete skinuti s adrese ftp://ftp.avault.com/cheats/rzraptrn.zip, ne postoje drugi cheatovi za Addiction Pinball (potvrđeno iz Team17). Pokušajte s unošenjem T17 u high-score tabelu, što bi vam trebalo dati dodatni specijalni pogled na svaku tablu koji pozivate preko izbornika u toku igre - i nije baš neki cheat, ali je nešto!

## TKO JE TU LUD?

Nabavio sam Need for Speed 3. Nije mi jasno kako to da ne mogu namjestiti pogled iz auta tako da vidim volan i instrument ploču. Naime, kada namjestim »from car veiw« kamera je i dalje izvan auta, samo je nešto viša od bumper kamere. Molim lijepo, u Hackeru vidim slike s prekrasnim instrument pločama - tko je tu lud? Hrvoje iz Zagreba

Srećom, nitko nije lud. Pogled iznutra s instrument pločom imat ćeš samo ako imaš Voodoo 2 karticu sa 12 MB memorije. Ako imaš »vuduicu« sa 8 MB, tada neće ostati dovoljno memorije za teksturu instrument ploče pa je zato i nema. Nas jedino zanima hoćeš li, kad već toliko inzistiraš na instrument ploči, prodati svoju karticu i kupiti novu s 12 MB radi Need for Speeda 3?

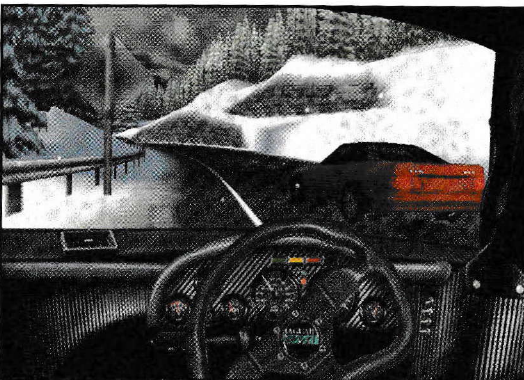
## CHEATOVI ZA DROTOVE

Ovih dana mahnito igram SWAT 2, no igra mi je ponekad preteška pa me zanima ima li cheatova? Goran iz Varaždina

Naravno - ako tijekom misije utipkaš LOS, otkrit će ti se pozicije svih neprijatelja. Ako ti i tada igra bude preteška, učitaj datoteku C:\SIERRA\SWAT2\SWAT.INI u neki tekst-editor, pronađi odjeljak [Missions Played], upiši sljedeće linije, snimi datoteku i pokreni igru. Sada ćeš imati pristup do svih 30 misija!

[Missions Played]

| | | |
|---|---|---|
| SM1=1 | SM11=1 | TM21=1 |
| SM2=1 | SM12=1 | TM22=1 |
| SM3=1 | SM13=1 | TM23=1 |
| SM4=1 | SM14=1 | TM24=1 |
| SM5=1 | SM15=1 | TM25=1 |
| SM6=1 | TM16=1 | TM26=1 |
| SM7=1 | TM17=1 | TM27=1 |
| SM8=1 | TM18=1 | TM28=1 |
| SM9=1 | TM19=1 | TM29=1 |
| SM10=1 | TM20=1 | TM30=1 |



Stvarnost ili Hackerova novinarska patka - instrument ploča u Need for Speedu 3 za PC?

## STRUČNI ŽARGON

### APLET

Appleti su programi koji se nalaze u Control Pannelu i služe za promjenu i prilagođavanje sustavskih postavki potrebama korisnika. U Control Pannelu se tipično nalaze apleti za instaliranje printera, promjenu aktivnog jezika Windowsa, podešavanje miša i tipkovnice, izgleda desktopa, promjenu razlučivosti Windowsa, instaliranje i deinstaliranje fontova itd).

### DIRECT X

Skup rutina i drivera koji omogućuju igrama da maksimalno iskoriste hardver računala. Direct X je nezaobilazna komponenta za pisce igara i igrače jer danas nijedna novija igra za Windowse ne radi bez njega. Isto tako, preporučujemo da instalirate najsvježiju inačicu DirectX-a koju uvijek možete naći na našem CD-u

### CONTROL PANNEL

Control Pannel je dio Windowsa namijenjen podešavanju pojavnosti i ponašanja Windowsa korisnikovim potrebama. Do Control Pannela lako dolazite preko izbornika Start->Settings->Control Pannel.

### RAZLUČIVOST

Broj piksela (točkica) na ekranu. Izražava se u broju piksela po horizontalnoj i vertikalnoj liniji. Primjerice, razlučivost od 640x480 točkica znači da grafička kartica daje izlaz na monitor od 640 horizontalnih i 480 vertikalnih točkica. Što je veća razlučivost, i prikaz je finiji, no za razlučivosti veće od 800x600 preporučuje se monitor od 15 inča, minimalno. Tipična razlučivost za igre koje rade pod Voodoo 1 karticom je 640x480, dok vlasnici Voodoo 2 kartice mogu uživati u finijoj grafici od 800x600 piksela

### DUBINA BOJA

Broj raspoloživih boja u kojima rade Windowsi. Dubina boja ovisi o memoriji grafičke kartice. Uobičajena dubina boja za gotovo sve igre je 16-bita, što daje maksimalno 65 536 boja odjednom na ekranu. Pomoću Control Pannel apleta Display možete Windowsima postaviti i veću dubinu boja: 24 ili 32-bitnu, no to nema nikakvog utjecaja na igre koje većinom rade u 16-bitnoj dubini boja.

## POMOĆ!

Zapeli ste u nekoj igri i ne znate kako dalje? Naravno da jeste, no sva sreća da postoji Denis Kovačić koji iz broja u broj ovog krasnog časopisa rješava sve vaše probleme. Dovoljno je pismom ili mailom precizno opisati gdje ste zapeli i tako Denisu olakšati pronalaženje odgovora na vaša pitanja. Ako vaša pitanja šaljete pismom, tada obavezno stavite naznaku »SOS«, a ako ih šaljete mailom, nemojte zaboraviti u SUBJECT poruke staviti »SOS«. U protivnom - Ankica će se potruditi da vaša pisma i poruke završe u Recycle Binu.

## NUDE RAIDER

Prošli smo mjesec dobili mnogo mailova od naših čitatelja koji su čuli da postoji cheat kojim se može Tomb Raider igrati s golom Larom. Kako je broj vaših zahtijeva da ga objavimo prešao sve granice, odlučili smo vam pojasniti o čemu je riječ. OK, imamo dobru i lošu vijest. Loša je da ne postoji cheat kojim biste mogli skinuti Laru. Nema, jednostavno nije ugrađen u igru. Dobra vijest je da su se neki hackeri potrudili napisati patch koji, da se razumijemo, nije legalan i koji vam upravo to omogućuje. Trenutak prije nego vam oči krenu na kraj ovog teksta u potrazi za WWW adresom na kojoj biste mogli skinuti spomenuti patch, samo da vas upozorimo: pročitate točno upute o instaliranju patcha. Adresa je http://www.game-revolution.com/download.htm, potražite u listi igara Tomb Raider i trebali biste vidjeti nekoliko patcheva koji s Lare uklanjaju odjeću. Ah, nismo li uistinu jedini časopis s kojim se igra?




**Nema tog problema koji Hackerov tim stručnjaka za Windowse i hardver ne bi mogao riješiti. Ovaj je mjesec na udaru Microsoft i njegov Direct X.**

# BEZ PANIKE

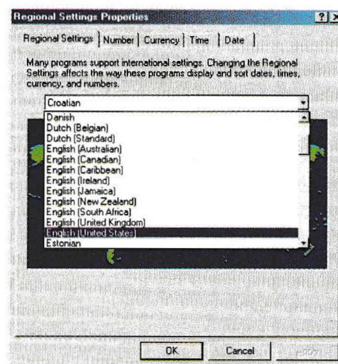
## DIRECT X PROBLEMI

**?** Draga redakcijo, kada pokušam instalirati Direct X s vašeg HackCD-a, sve ide besprijekorno prilikom raspakiravanja DirectX-a na disk, no nakon toga se instalacija sama od sebe prekine. U čemu je problem? Dario iz Karlovca

**!** Primili smo mnogo vaših pisama u kojima nam se javljate sa sličnim problemom. DirectX 5.0 ili 5.2, koji smo objavljivali na prošlim CD-ovima, su verzije pisane za američko govorno područje. Iako je Microsoft izdao DirectX lokaliziran za druga govorna područja (npr. kinesko), ne postoji, na žalost, verzija za hrvatski jezik. DirectX prilikom instaliranja prvo provjerava postavke o aktivnom jeziku Windowsa i ako on nije engleski (United States), instalacija se automatski prekida. Sve što trebaš učiniti je »uvjeriti« DirectX da si na američkom govornom području, a to ćeš učiniti ovako: otvori Control Pannel (izbornik Start->Settings->Control Pannel) i otvori aplet Regional Settings. Pod karticom Regional Settings nalazi se padajuća lista, gdje su izlistane sve zemlje koje Windowsi podržavaju. Odaberi English (United States), klikni na OK i odgovori potvrdno kada te Windowsi zatraže dopuštenje da restartaju računalo. Nakon restarta možeš bez problema instalirati DirectX koji će vjerojatno po završetku instalacije tražiti restartanje, što svakako učini jer bi sustav inače mogao prestati pravilno funkcionirati, i to je to - Direct X je instaliran. Još ti jedino preostaje jezične postavke vratiti na Croatian, kao što je to opisano u prvom paragrafu. Inače, toplo ti preporučujem instaliranje najnovijeg DirectX-a 6.0 s ovomjesečnog HackCD-a jer ga traži gotovo svaka nova igra, ali prije toga pročitaj sljedeće pismo.

## DIRECT X 6.0 PROBLEMI

**?** Uredništvo Hackera,
želim napomenuti da mi se sviđa vaš izbor korisničkih programa što ih stavljate na HackCD. Iako zauzimaju malo prostora na CD-u, riječ je o nekolicini programčića koji mogu biti vrlo korisni, no jedna stvar me iritira - na HackCD-u iz prošlog broja ste objavili novi DirectX 6.0 koji mi je prilikom instalacije javio da ne radi pod Windowsima 98 koje ja imam instalirane. Postoji li verzija DirectX-a za Windowse 98 i ako da, zašto je niste stavili na CD? Marko iz Splita

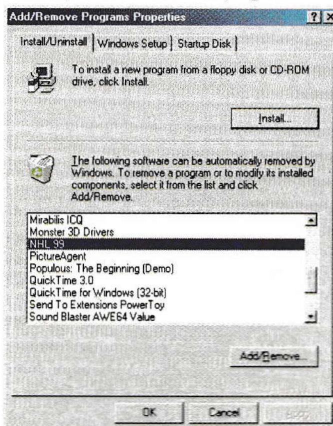



**Prije instaliranja DirectX-a 5.0 ili 5.2 treba obavezno promijeniti aktivni jezik Windowsa u English (United States)**

**!** Istina, DirectX 6.0 koji smo objavili na prošlom CD-u je bio tzv. puna verzija koja radi samo na Windowsima 95, tako da ga korisnici 98-ice nisu mogli instalirati. Microsoft je opet zakomplicirao stvari kod DirectX-a 6.0, tako da opet postoje dvije verzije: osnovna i puna. Puna je namijenjena vlasnicima Windowsa 95 i ne može se instalirati pod Windowsima 98, a osnovna (core) radi pod oba operacijska sustava. Srećom, Microsoft nije ponovio nelogičnosti oko jezičnih postavki koje su pratile DirectX 5.0 i 5.2 (vidi prethodno pismo), tako da se DirectX 6.0 može i u punoj i u osnovnoj verziji instalirati bez obzira na aktivni jezik koji je postavljen u Control Pannel apletu Regional Settings. Na ovomjesečnom HackCD-u možete naći DirectX 6.0 u osnovnoj verziji - dakle, mogu ga instalirati korisnici Windowsa 95 i 98, što toplo preporučujemo da učinite jer donosi bitno bolju 3D podršku za mnoštvo ubrzivačkih kartica, a posebno je dobro optimiziran za kartice temeljene na Voodoo 2 čipovima. Isto tako, podrška za force feedback kontrolere je sada očišćena od bugova i, navodno, radi kako treba. Uostalom, većina demoa na HackCD-u i novih igara traži DirectX 6.0 pa uistinu nema razloga da ga ne instaliraš.

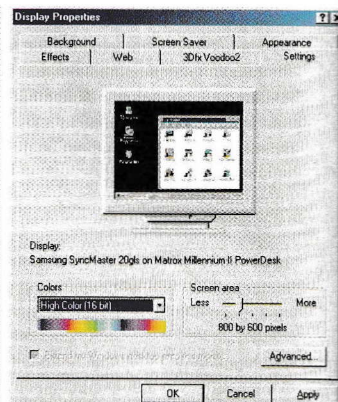
**?** Bok Hackerovci,
imam jedno pitanje. Da li programe i igre koje instaliram moram deinstalirati sa Add/Remove Programs ili to mogu učiniti ručno izbrisavši direktorij u kojem se nalazi igra? Damir iz Zagreba

**!** INSTALIRANJE I DEINSTALIRANJE
Nikako ti ne preporučujemo ručnu metodu brisanja. Naime, većina programa i igara instalira dodatne datoteke u direktorij s Windowsima, tako da nećeš ručnim brisanjem direktorija u kojem se nalazi igra do kraja ukloniti sve datoteke s diska. Isto tako, programi se registriraju u tzv. registry bazu - datoteku koja je »žila kucavica« Windowsa - i u kojoj se prijavljuje svaki program koji imaš na računalo. Jednostavno brisanje direktorija ne uklanja tragove programa iz registry baze koja tako vremenom raste, usporava rad računala, a može doći i do pucanja veza unutar registrya što može završiti fatalno po Windowse. Za ispravan rad Windowsa je nužno da podaci u registryu budu uvijek ažurni i zato aplikacije i igre uvijek deinstaliraj s Control Pannel apletom Add/Remove programs.




**Ako vam je stalo do vaših Windowsa, programe i igre uvijek deinstalirajte s diska pomoću Control Pannel apleta Add/Remove Programs.**

**?** Ćaos,
zašto mi na svakom vašem CD-u fali dio ekrana dolje i desno? To me užasno živcira jer ne mogu doći do nekih opcija! Popravite to! Marin iz Koprivnice




**Sučelje Hack CD-a zahtijeva dubinu boja od minimalno 16 bita i ekransku razlučivost od 800x600.**

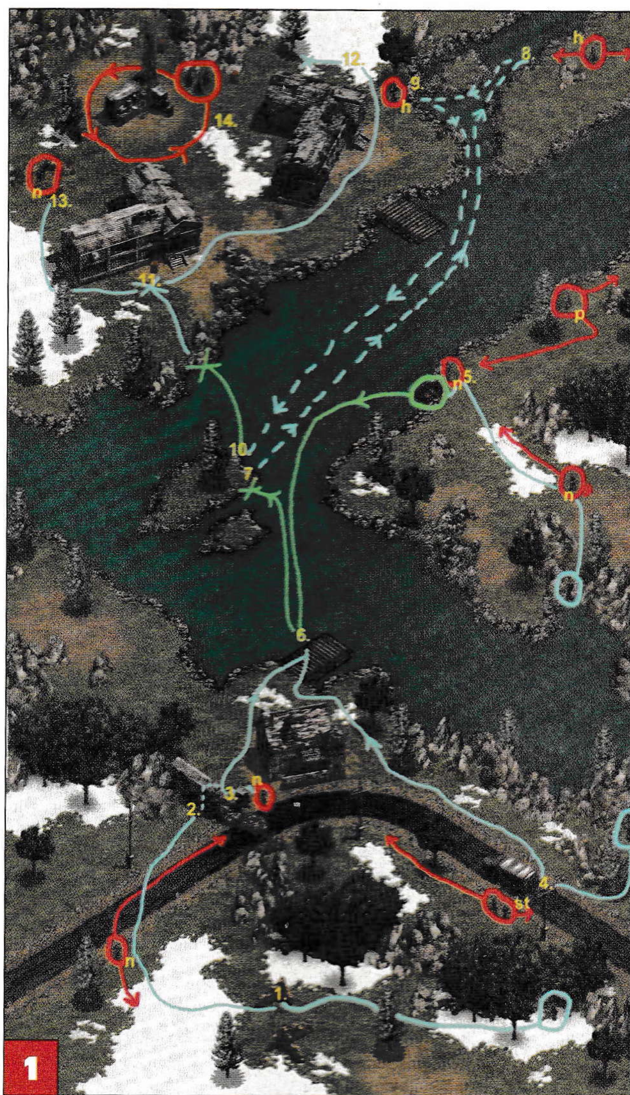
**!** Iako smo to već nekoliko puta napomenuli, objasnit ćemo ponovno: Hackerov CD je dizajniran za ekransku razlučivost od 800x600 piksela i 16-bitnu dubinu boja. U tvom su slučaju Windowsi postavljeni na razlučivost 640x480 pa ti se dio ekrana ne vidi. Kako u sadašnjoj verziji sučelja na Hackerovom CD-u nije bilo moguće (zbog ograničenja programa kojim sučelje izrađujemo) napraviti sučelje koje se automatski prilagođava razlučivosti što je korisnik ima, morat ćeš promijeniti razlučivost u 800x600 što je, uostalom, danas već postao i minimalni standard. Da bi to načinio, klikni desnim gumbom miša na desktop Windowsa i iz liste opcija odaberi Properties, što će otvoriti Display aplet (alternativni način je da otvoriš Control Pannel koji se nalazi u izborniku Start->Settings->Control Pannel). Aktiviraj karticu Settings i kliznik Screen Area pomiči dok ne dobiješ razlučivost 800x600. Još ti ostaje da u padajućoj listi Colors odabereš dubinu boja od 16-bita ili više, klikneš na OK i po potrebi restartaš Windowse koji će se podići u novoj razlučivosti. Sada možeš pokrenuti CD i više ti neće faliti ni donji ni desni dio sučelja.

## PIŠITE NAM!

Muči vas hardver vašeg PC-a? Windowsi tvrdoglavo odbijaju normalan rad? Disk ispušta čudne zvukove? Na PSX-u nema slike? Ili jednostavno ne znate koju konfiguraciju kupiti? Nema problema, u Hackeru rade iskusni stručnjaci koji su u svojoj višegodišnjoj praksi služenja računalom izverzirani za sve moguće trikove i tajne. Sve svoje probleme vezane uz hardver ili softver računala pošaljite nam pismom na adresu redakcije s naznakom »BEZ PANIKE« ili mailom na hacker@janus.hr s tim da u SUBJECT poruke stavite BEZ PANIKE. Da biste nam olakšali posao, molimo vas da nam problem detaljno opišite, s točnim navodom poruke o grešci koju vam računalo javlja i informacijama o vašoj konfiguraciji i verziji Windowsa koju imate. Nemojte zaboraviti na pismo ili u mail staviti spomenutu naznaku jer će naš mail program (ili lektorica Ankica, ako je riječ o pismu) automatski poruke bez odgovarajuće naznake lansirati u kantu za smeće.

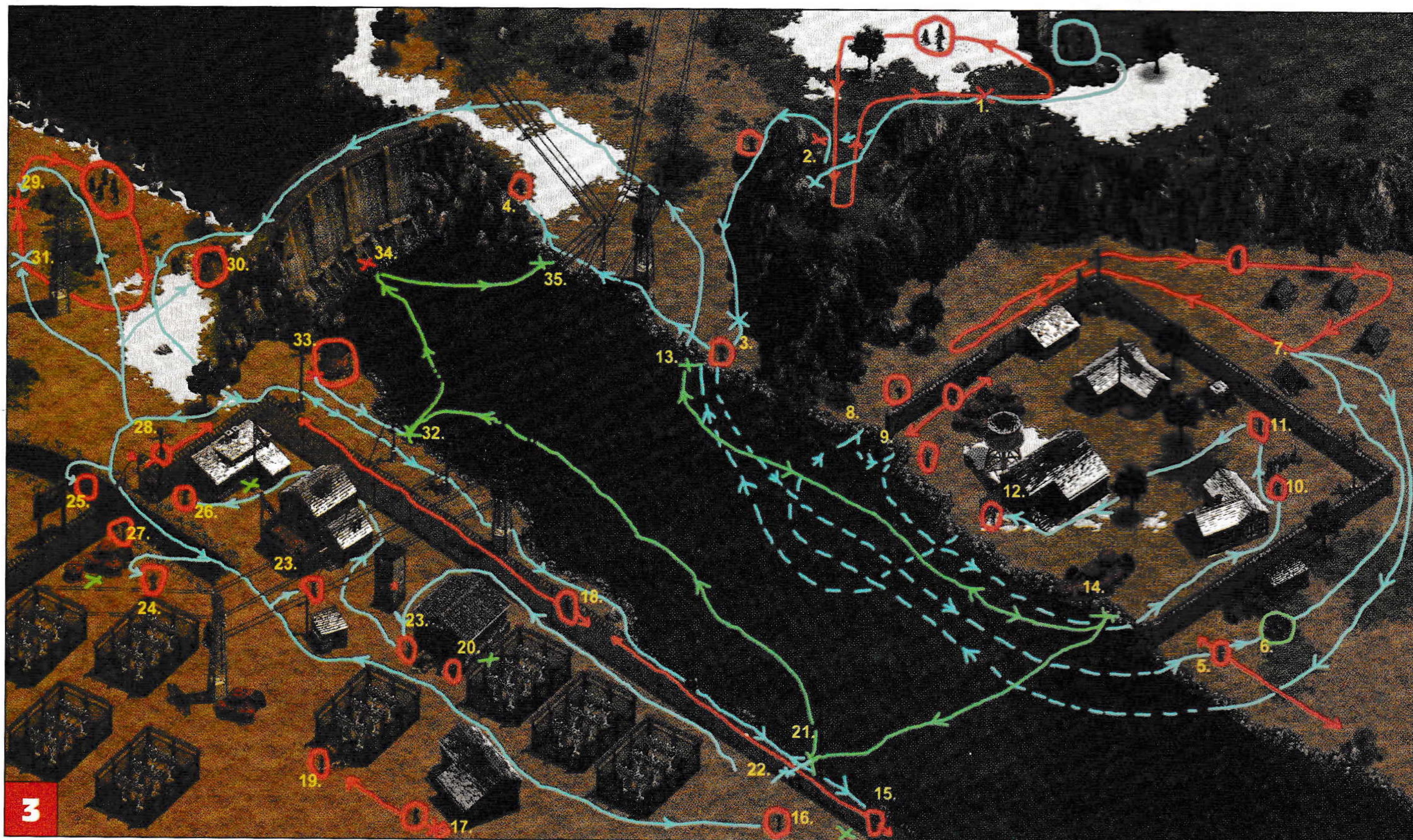
# Commandos:
## Behind Enemy Lines

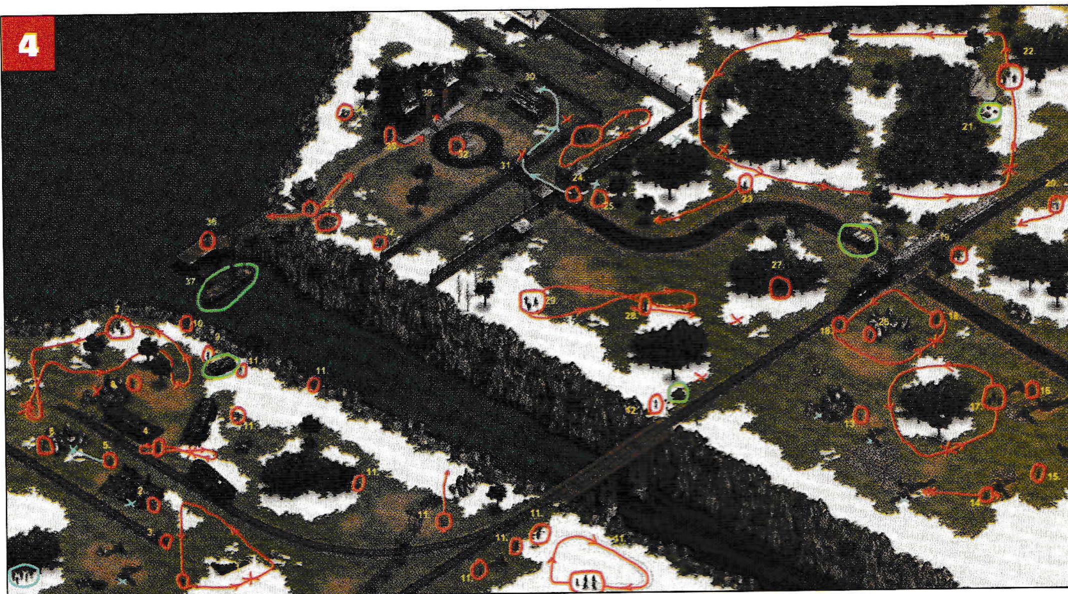
**S obzirom na vaše brojne zamolbe, odlučili smo vam pripremiti cjelovit prohod vrlo zanimljive ali i komplicirane igre Commandos: Behind Enemy Lines. Ove slike su samo nadopuna tekstu prohoda koji ćete naći u Hackerovoj knjižici. I ne zaboravite koji vam je časopis pomogao u prelaženju Commandosa.**





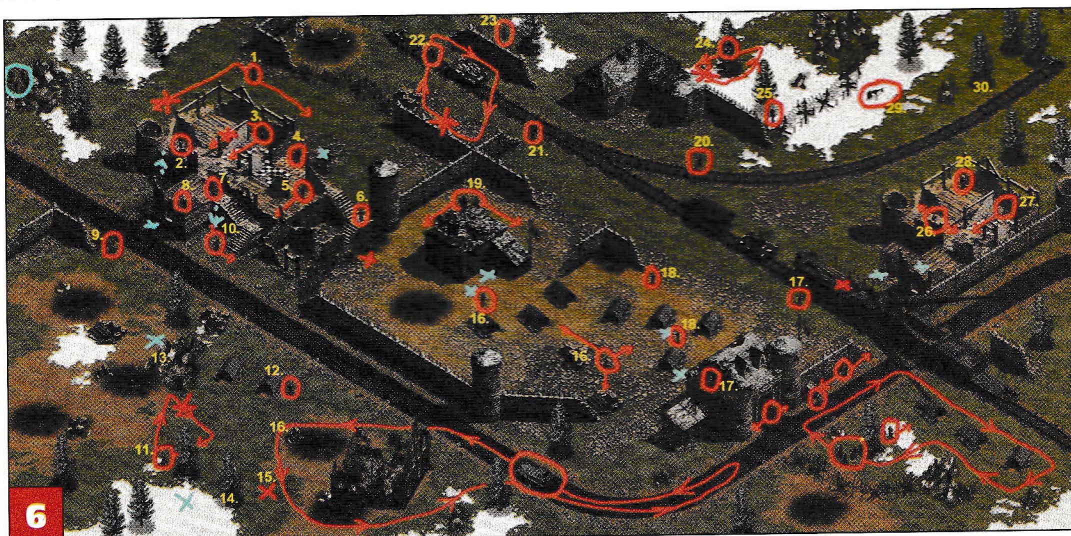













# hackermanija

## COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Ovo su kodovi koji vam daju maksimalni broj bodova u svakoj misiji

**2. nivo** YJJXB
**3. nivo** 4FQBF
**4. nivo** 5DNCQ
**5. nivo** 6S5TL
**6. nivo** AT1WN
**7. nivo** O9VJ8
**8. nivo** WQ9XB
**9. nivo** Q2AXT
**10. nivo** TUGPD
**11. nivo** 9WODW
**12. nivo** UVHDC
**13. nivo** FBK48
**14. nivo** WA8DW
**15. nivo** KEWD3
**16. nivo** R7IP3
**17. nivo** FXIMV
**18. nivo** ZZMJV
**20. nivo** C7KWW

## X-COM: INTERCEPTOR

Da biste aktivirali cheat mod, stisnite zajedno CTRL i E i trebali biste čuti zvuk. Nakon toga upišite sljedeće kodove:

**BATTLECHEAT** Uključuje sve borbene cheatove
**FILLERUP** Neograničen domet leta
**CANTTOUCHTHIS** Neranjivost
**KNOWITALL** Daje vam sav research
**QUICKBASE** Sve baze se trenutačno izgra
**PAYDAY** Daje vam novac

## MAX 2

Utipkajte ove kodove bilo kada tijekom igre (zajedno s uglatim zagradama):

**[MAXSPY]** Otkriva poziciju svih neprijatelj
**[MAXSTORAGE]** Daje vam maksimum resourca
**[MAXSURVEY]** Otkriva sve resource na karti
**[MAXSUPER]** Maksimalna pojačanja za označenu jedinicu

## HOUSE OF THE DEAD

Na glavnom izborniku držite stisnutu tipku CTRL i upišite:

**SKIDMARK** Uključuje cheat i character edit m
**CREATURE** Uključuje opciju creatures tes

## DOMINION: STORM OVER GIFT 3

Tijekom igre pritisnite ENTER, upišite neki o kodova i ponovno pritisnite ENTER

**LUSHEE** Više resourca
**INFRARED** Otkriva cijelu kartu
**COMBUSTION** Ubija sve neprijateljske jedinice
**ZIPPER** Sve zgrade se brže izgrade

## DEATHTRAP DUNGEON

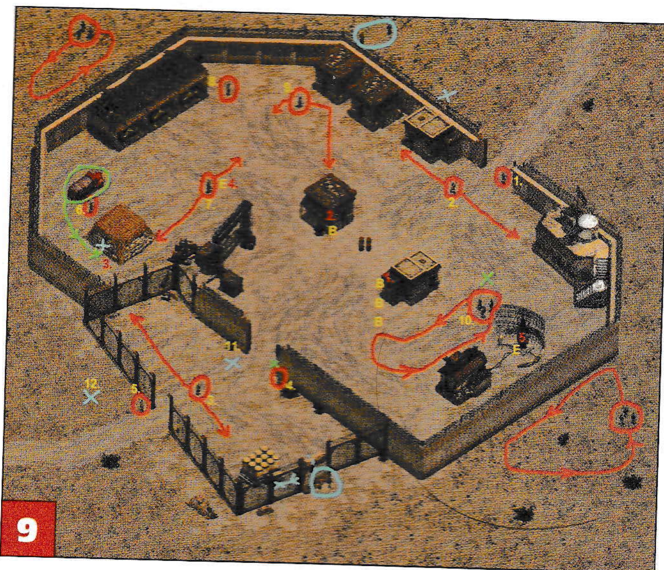
Tijekom igre upišite ELVIS i dobit ćete neranjivost

## FORSAKEN

Novi cheatovi za ovu izvrsnu arkadnu puca i jurnjavu. Na bilo kojem izborniku jednost ukucajte sljedeće kodove:

**Bubbles** Uključuje sve cheatove
**Thefullmonty** Odaberite nivo
**Iamzeus** God mod
**Titsoot** Uključuje malo bezobraznije tekst na zidovima ako imate pristup do special s



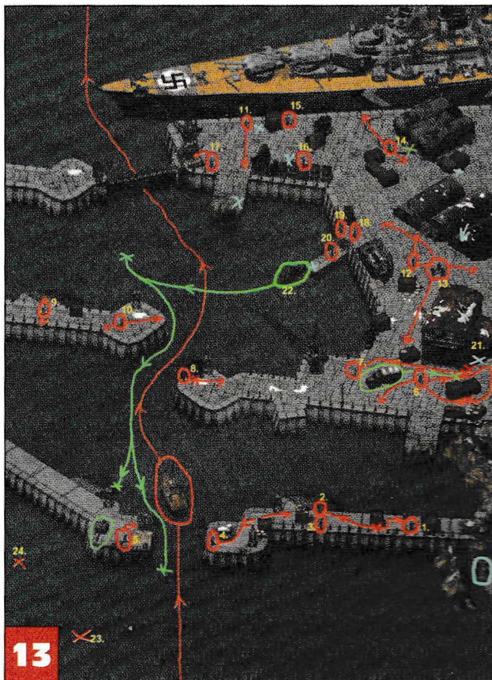
















15

# hackermanija

## WORLD CUP 98

Da biste ušli u WC Classic mod, ne morat
pobijediti na svjetskom prvenstvu. Otiđite u
izbornik Customize Player i unesite neko o
ovih imena:

**CARTMAN**
**GONZO**
**GABO**
**KYLE**
**MR HAT**
**POWDER**
**NEILA**
**KENNY**
**HURST**

Ako ste ime ispravno unijeli, čut ćete potvr zvuk. Vratite se u Match Select izbornik i pr nite tipku Scroll Lock i pojavit će se Cheat izbornik. Označite cheatove koje želite aktiv i to je to. Imajte na umu da mnoge cheatov možete kombinirati i dobiti vrlo čudne efek

## STARCRAFT

Evo novih cehatova za single player koje up jete tijekom igre ako prije toga pritisnete ENTER:

**Pieru** daje vam nove jedinice
**power overwhelming** ..uključuje God m
**staying alive** igra nikad ne završava
**there is no cow level** završi misiju
**whats mine is mine** daje vam mnogo miner
**breathe deep** daje vam mnogo plina
**something for nothing** dobivate sve upgradeove
**black sheep wall** otkriva cijelu kartu
**modify the phase variance** gradite što g želite bez uporabe tech treea
**war aint what it used to be** isključuje Fo of War
**food for thought** daje vam jedinica koliko želite bez uporabe farmi
**medieval man** svim jedinicama daje sve upgradeove
**man over game** završavate tekuću misiju k pobjednik
**Heal me** uništava sljedeću jedinicu koju klik
**game over man** trenutačno gubite misiju

## RAYMAN GOLD

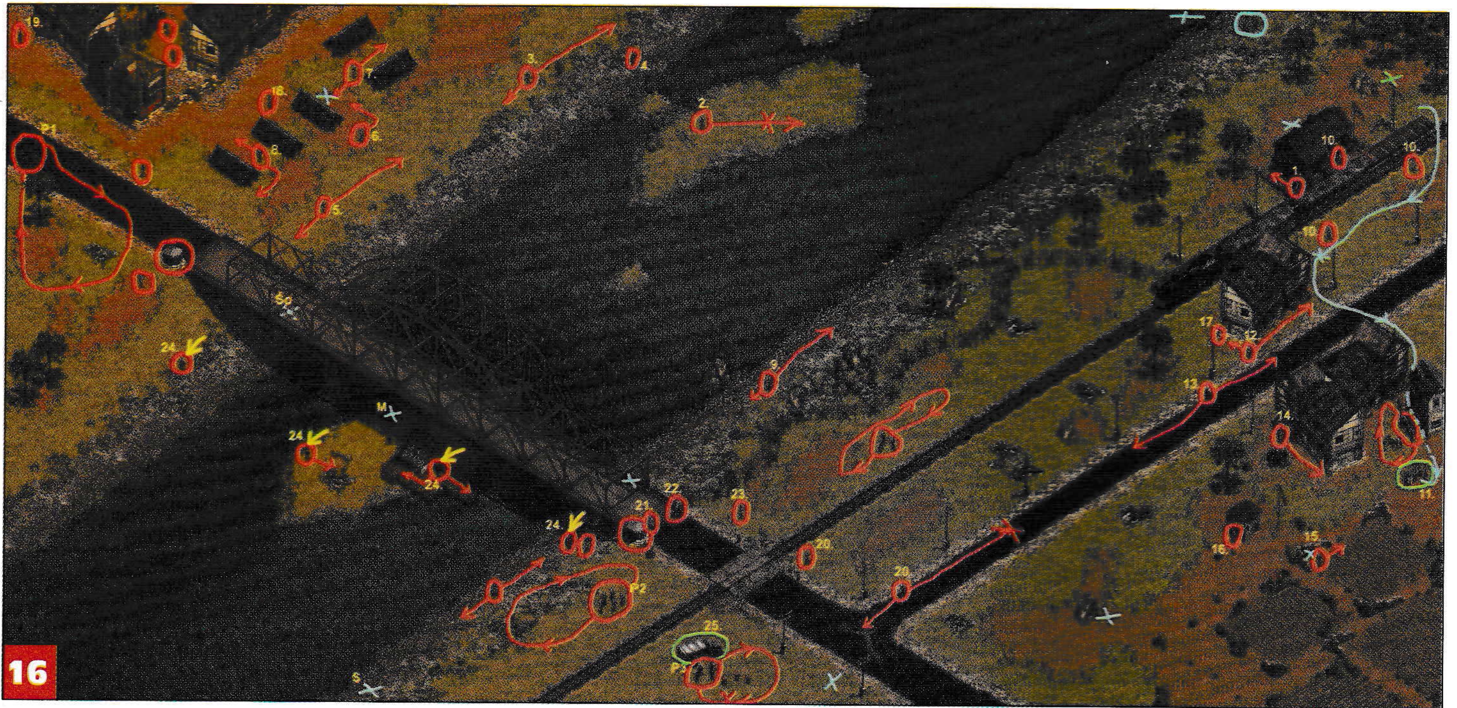
Da biste igrali nivo po vlastitom izboru, odaberite svijet na glavnoj karti. Držite tipku TAB, upišite openall i pritisnite BACKSPACE biste dobili pristup svim nivoima na tom svije Što se tiče cheatova, njih upisujete tijekom ig tako da prvo pritisnete i držite TAB i onda upišete sljedeće kodove:

**points** maksimum energije
**goldens** pogledajte sve zlatnike
**leives05 [Backspace]** daje vam dodatnih života
**lives50 [Backspace]** daje vam dodatnih 5 života
**moveray [Backspace]** tipkama smjera pomičete Raya gdjegod želite

## RAINBOW SIX

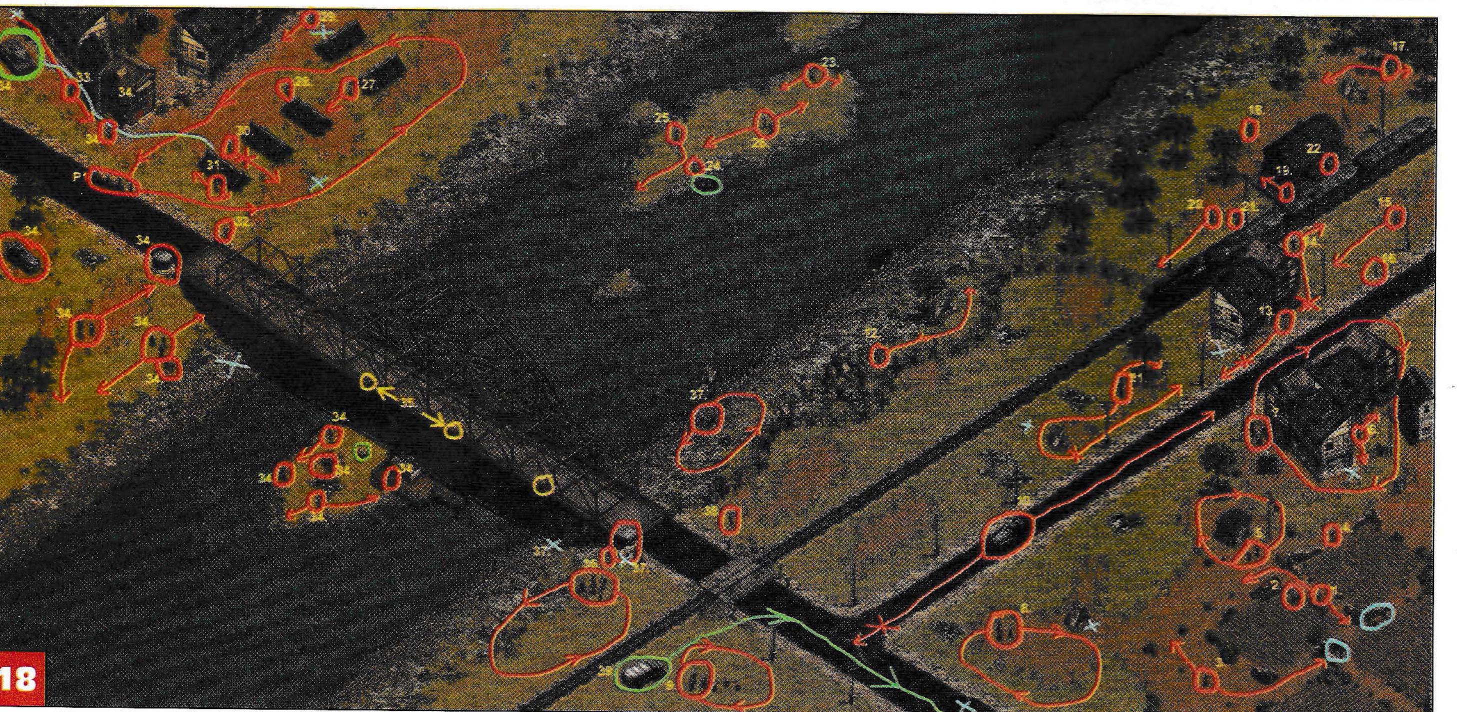
Da biste aktivirali cheatove, tijekom igre pritis nite tipku ' i upišite:

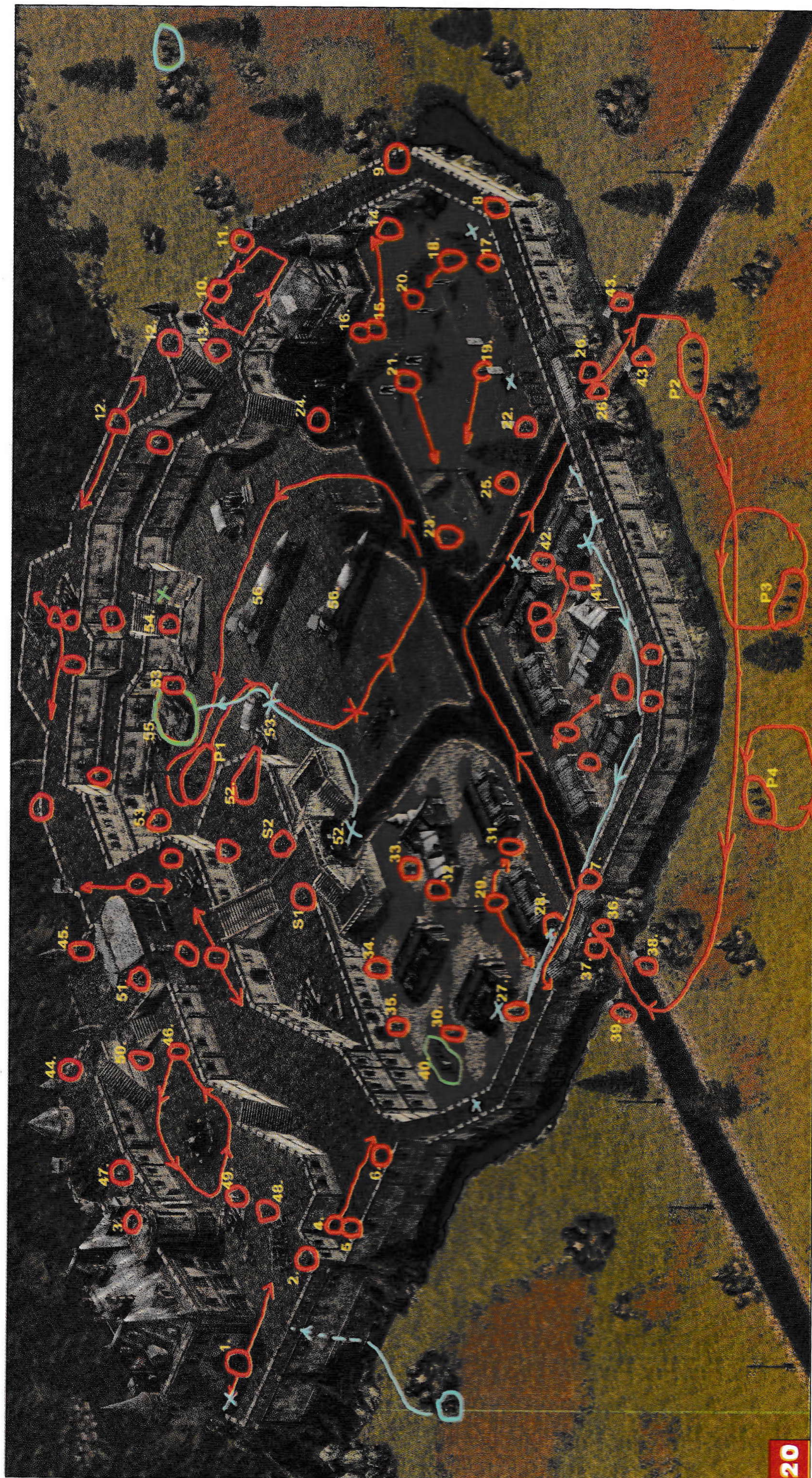
**TEAMGOD** Team God Mode
**AVATARGOD** Player God Mode
**STUMPY** Stumpy Mode On
**CLODHOPPER** Enlarges Player's Feet and Hands
**MEGANOGGIN** Mega Head Mode
**BIGNOGGIN** Big Head Mode
**5FINGERDISCOUNT** Refill Ammo
**NOBRAINER** Turns AI Off
**DEBUGKEYS** Debug Keys Enabled
**TURNPUNCHKICK** Changes Players fro 3D to 2D
**1-900** Heavy Breathing
**EXPLORE** Victory Conditions On/Off


16


17


19


18






## MADDEN NFL 98

Unesite sljedeće kodove kao imena igrača da biste aktivirali odgovarajuće cheatove:

**ORRS HEROES** EA Sports tim
**LOIN CLOTH** Tiberon tim
**LEADERS** All Time Leaders tim
**COACH** All Time All Madden tim
**PAC ATTACK** All 60's tim
**STEELCURTAIN** All 70's tim
**GOLD RUSH** All 80's tim
**ALOHA** NFC Pro Bowl tim
**LUAU** AFC Pro Bowl tim
**JETSONS** Astrodome
**DAWGPOUND** Cleveleand Browns stadion
**DANDAMAN** Old Miami Dolphins stadion
**SNAKE** Old Oakland stadion
**BIG SOMBRERO** Old Tampa Bay stadion
**OLDDC** RFK Stadion
**SHARKSFIN** Tiburon Sports Complex
**GHOST TOWN** Wild West stadion
**LEECH** Poboljšava obranu
**GLOVES** Lagano hvatanje lopte
**BIGFOOT** Dugi izbačaji lopte
**JACKHAMMER** Stiffer arm

## NFS 3: HOT PURSUIT

Upišite sljedeće šifre na bilo kojem izborniku da biste aktivirali cheat:

**cars** uključuje sve aute!
**madland** ???
**rushhour** uključuje veliki promet
**empire** vozite stazu Empire City
**elnino** vozite policijski auto El Nino
**merc** vozite Mercedes CLK GTR?
**gofast** uključuje stvarno veliku brzinu za auto u Single Race modu

Isto tako, možete upisati i sljedeće cheatove i klikati na RACE da biste vozili sljedeće aute:

**go01** Miata
**go02** Toyota Landcruiser (?)
**go03** Cargo Truck
**go04** BMW 5 Series
**go05** 71 Plymouth Cuda
**go06** Ford Pickup with Camper Shell
**go07** Jeep Cherokee
**go08** Ford Fullsize Van
**go09** 64/65 Mustang
**go10** 66 Chevy Pickup
**go11** Range Rover (Land Rover?)
**go12** School bus
**go13** Taxi - Caprice Classic
**go14** Chevy Cargo Van
**go15** Volvo Station Wagon
**go16** Sedan (Mercedes or Sterling?)
**go17** Crown Victoria Cop Car
**go18** Mitsubishi Eclipse Cop Car
**go19** Grand Am Cop Car
**go20** Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle
**go21** Cargo Truck (same as 03)

# MALA ŠKOLA RAČUNALA

## Piratski softver

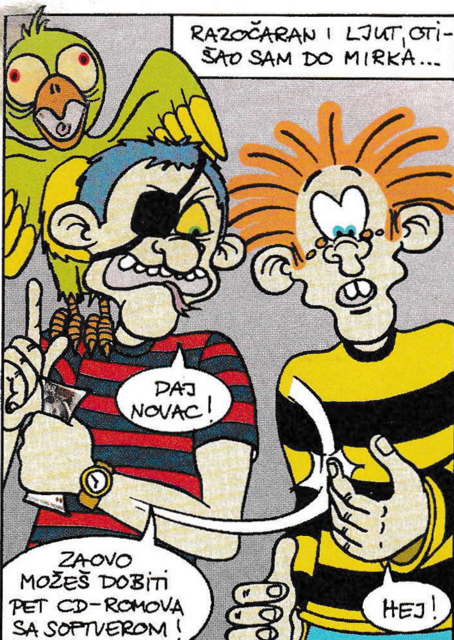
CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ











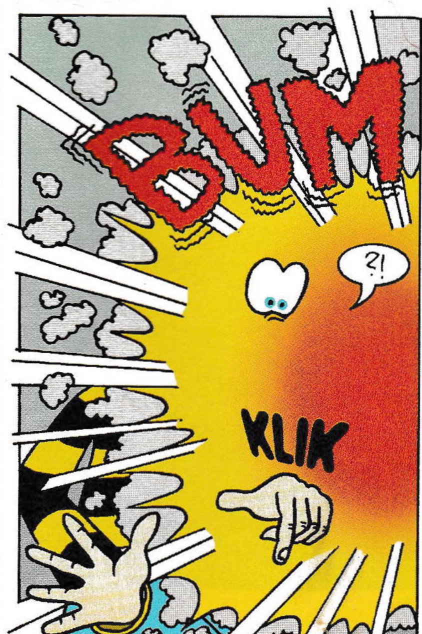










PENTAGRAM ECOM COMPUTERS







**DOPLATA :**

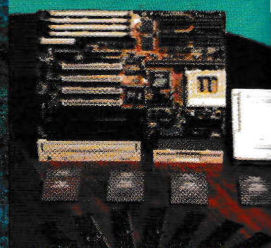
32 NA 64 MB DIMM S-DRAM - 339 Kn+PDV
P II 266 KLAM. NA P II 300 KLAM. - 99 Kn+PDV
P II 300 CEL. A NA P II 333 CEL. A - 299 Kn+PDV
14" PHILIPS 104 B NA 15" PHILIPS 105S - 279 Kn+PDV
HDD 2.5 GB WD NA 3,2 GB WD ULTRA ATA - 99 Kn+PDV

Microsoft Official Dealer

## PENTIUM II 266
### KLAMATH

MB PENTIUM II LX 440 AT INTEL TRITON, PROCESOR KLAMATH 266 Mhz Intel MMX
DIMM 32MB 168 PIN S-DRAM 10 ns, FDD 3,5" TEAC, HDD 2.550 UDMA/33
VGA S3 VIRGE 3DV 2 MB EDO DRAM, PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550
14" COLOR MONITOR PHILIPS 104B, DIGITAL, L.R.,N.I., CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER AT, MIŠ GENIUS + PODLOŽAK

**4.759,00 KUNA+PDV**

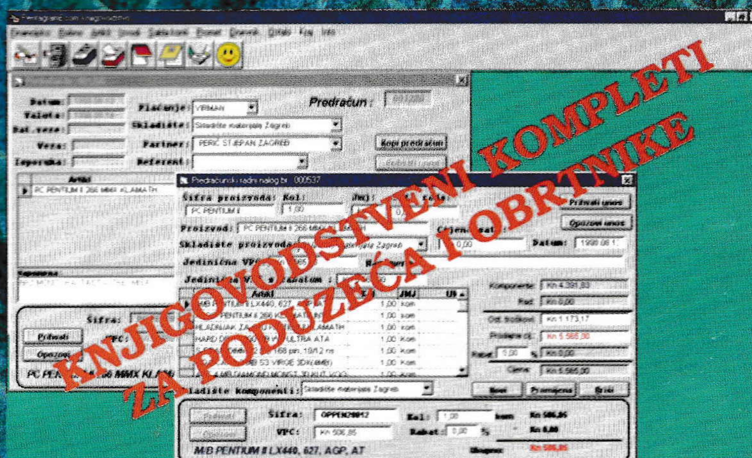


PC KOMPONENT

## PENTIUM II 266
### CELERON

MB LX 440 TRITON AT 627
CPU 266 Mhz Intel CELERON
-DRAM 32 MB,168 PIN DIMM
FDD 3,5" TEAC
HDD 2550 MB WD UDMA/33
VGA S3 VIRGE 3DV 2MB PCI
COLOR MONITOR PHILIPS
14",104 B, L.R.,N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK

**3799,00 KUNA+PDV**




ROBNO-1999 KN, ROBNO I PROIZVODNJA-2299 KN, MANAGER 98-1999 KN,
FINANCIJSKO-2499 KN, KNJIGOVODSTVENI KOMPLET I-3599 KN,
KNJIGOVODSTVENI KOMPLET II-5399 KN, PLAĆE-1399 KN,
BLAGAJNA-999 KN, OSNOVNA SREDSTVA-999 KN
KNJIGOVODSTVENI KOMPLET ZA OBRTNIKE-2999 KN

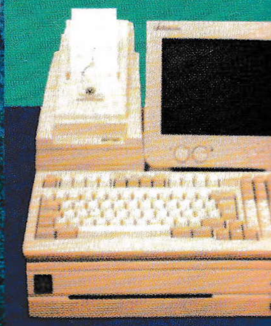
## PENTIUM II 300
### CELERON

MB LX 440 TRITON AT 6
CPU 300 Mhz Intel CELER
S-DRAM 32 MB,168 PIN DI
FDD 3,5" TEAC
HDD 2550 MB WD UDMA
VGA S3 VIRGE 3DV 2MB
COLOR MONITOR PHILI
14",104 B, L.R.,N.I., DIGIT
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 1655
CHERRY TASTATURA G
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽA

**3899,00 KUNA+PD**



EPSON STYLUS COLOR 640



PC KASA

## PENTIUM II 300
### CELERON A

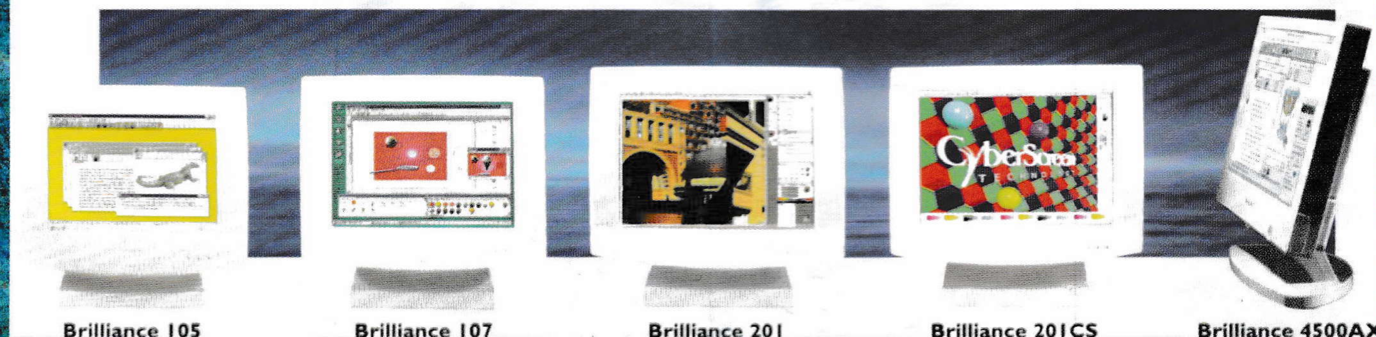
MB PENTIUM II LX 440 AT INTEL TRITON, PROCESOR CELERON -A 300 Mhz Intel MMX
DIMM 32MB 168 PIN S-DRAM 10 ns, FDD 3,5" TEAC, HDD 2.550 MB WD
VGA S3 VIRGE 3DV 2 MB EDO DRAM, 14" COLOR MONITOR PHILIPS 104B, DIGITAL, L.R.,N.I.
PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550, CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER AT, MIŠ GENIUS +PODLOŽAK

**4.459,00 KUNA+PDV**

USRobotics Odobravamo povoljne rabate za daljnju prodaju HEWLET PACKAR

## Philips Brilliance® Monitors

BRILLIANCE HIGH RESOLUTION MONITORS



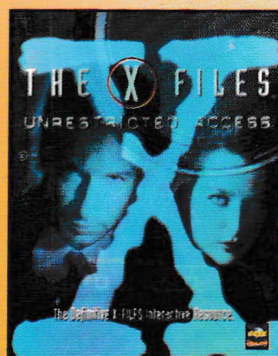

Brilliance 105 Brilliance 107 Brilliance 201 Brilliance 201CS Brilliance 4500AX

CHERRY **NOVI BROJEVI TELEFONA** TOSHIBA

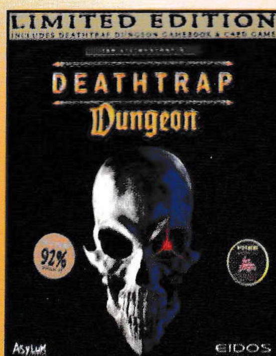
AGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 916 94, 61 916 98, 61 916 99 FAX:01/61 916
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 487 66

# ALGORITAM

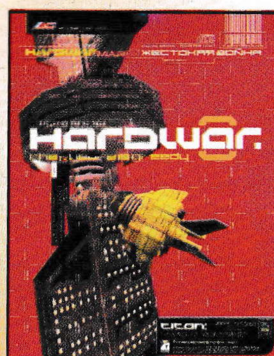
## MULTIMEDIA CENTAR



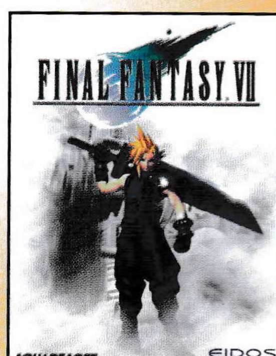
X-FILES UNRESTRICTED ACCESS



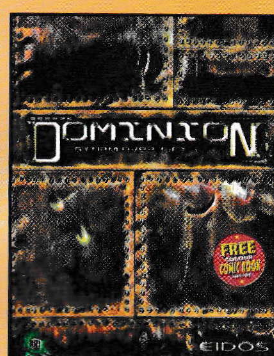
DEATHTRAP DUNGEON



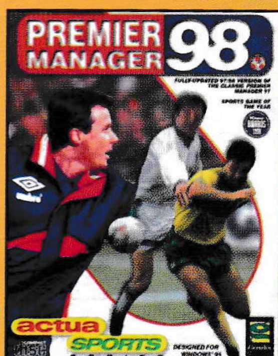
HARDWAR



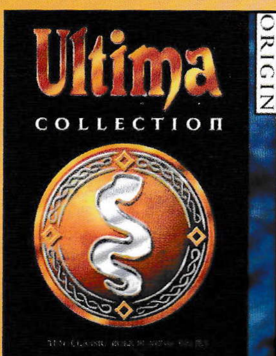
FINAL FANTASY VII



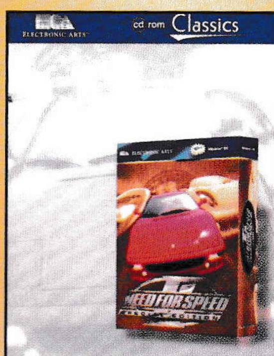
DOMINION



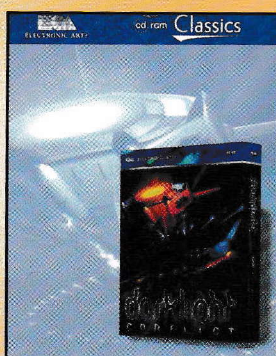
PREMIER MANAGER 98



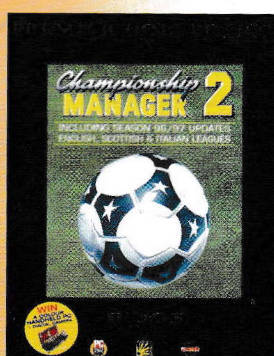
ULTIMA COLLECTION



NFS 2 SE



DARKLIGHT CONFLICT



CHAMPIONSHIP MANAGER 2



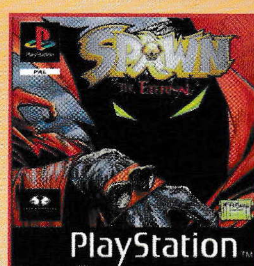
DEATHTRAP DUNGEON



MOTO RACER



POWERBOAT RACING



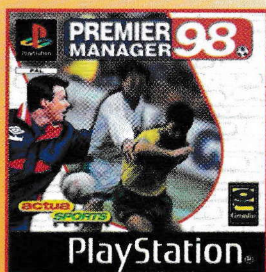
SPAWN



$N_2O$



FADE TO BLACK



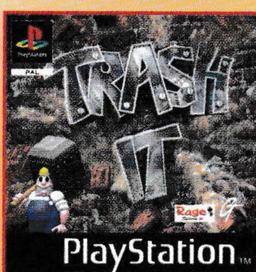
PREMIER MANAGER 98



RAYTRACERS



STEEL REIGN



TRASH IT

**Ovlašteni distributer za Hrvatsku:**

**VELEPRODAJA:**

ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/48 03 333, fax. 01/42 17 62

**MALOPRODAJA:**

1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža), Gajeva 1, tel. 01/42 28 96
2. ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža, tel. 01/457 31 28
3. ALGORITAM Dubrovnik, knjižara dr. Frano Čale, Plaza 8 - Stradun, tel. 020/42 64 31

**MALOPRODAJNI PARTNERI:**

- "VAMA" VARAŽDIN, KAPUCINSKI TRG 10, tel: 042/53 266
- "ZG DATA", PODRUM SHOPPING CENTRA PREČKO
- "FILEX d.o.o.", VOĆARSKA 3, tel: 4633 100
- "KNJIŽARA NOVA" RIJEKA, TRPIMIROVA 5A, tel: 051/335 147

